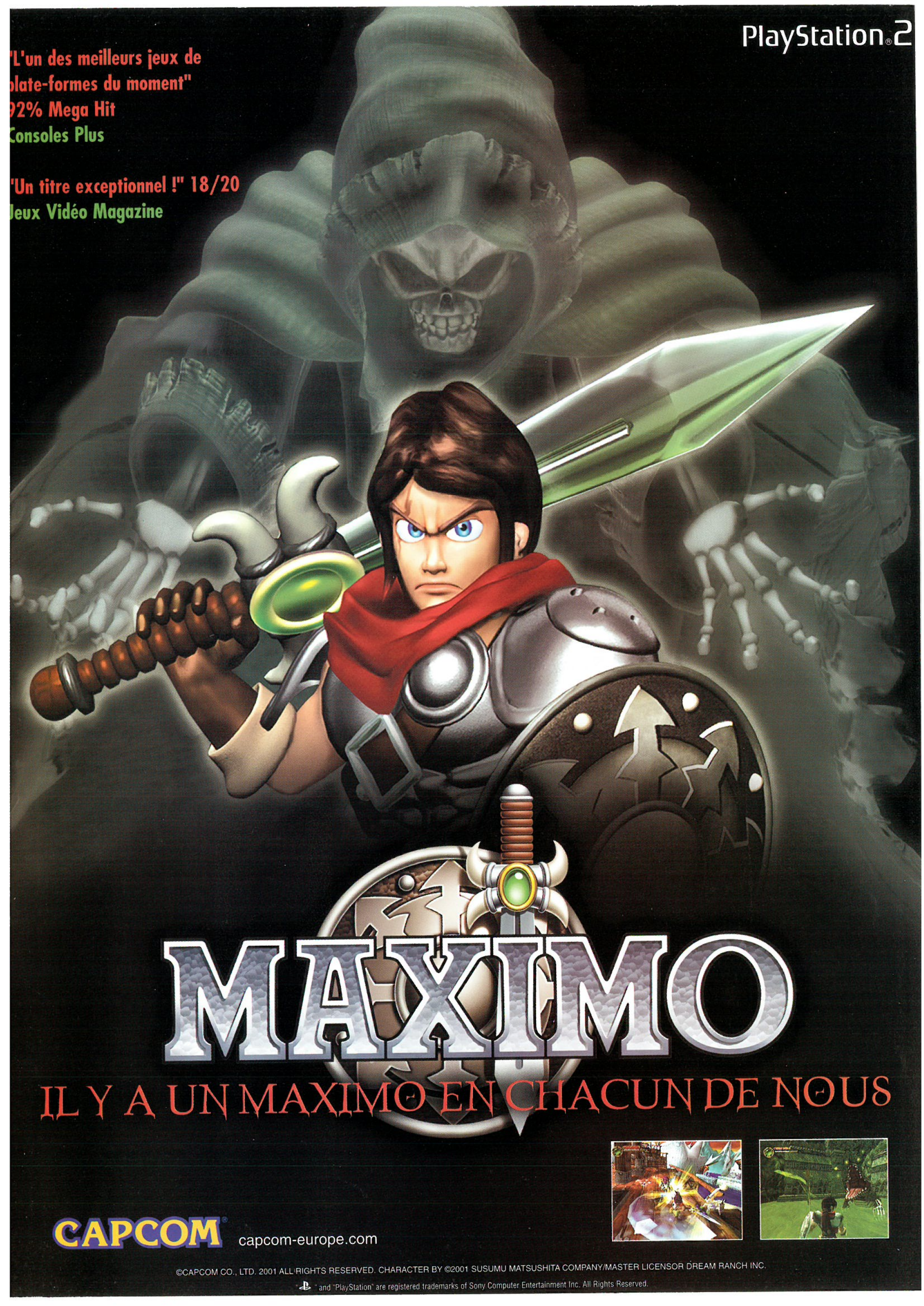

Joypad
PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N° 117 mars 2002
Le magazine des consol
rtua Fighter 4 (PS2)
n 4 (PS2)
y Roar Extreme (GC)
Round, fight !
GameCube
Xbox en France
Les dernières i
Des tonnes de ne
Blood Omen 2 (PS2) • Deus Ex
F1 2002 (Xbox) • Rogue Spear
The Thing (PS2) • Gunvalkyrie
Grandia II (PS2) • Sled Storm 2
V-Rally 3 (PS2) • Wreckless
biohazard (GC) • Moto GP
Turok Evolution (GC, PS2,
Phantasy Star Online 2
Rallisport Challenge
Jet Set Radio Future
sts à la pelle
box) • Amped (Xbox) • Ico (PS2)
sée de Munch (Xbox) • Herdy Gerdy (PS2)
e Lives Forever (PS2) • Final Fantasy VI (PSone)
(PS2) • Breath of Fire (GBA)...
T 04161 - 117 - F: 5,50 €
N° 117 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400 F C


PlayStation®2
"L'un des meilleurs jeux de
plate-formes du moment"
92% Mega Hit
Consoles Plus
"Un titre exceptionnel !" 18/20
Jeux Vidéo Magazine
MAXIMO
IL Y A UN MAXIMO EN CHACUN DE NOUS
CAPCOM®
capcom-europe.com
©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER BY ©2001 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY/MASTER LICENSOR DREAM RANCH INC.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Les dés sont jetés !

Ça y est, cette fois, c'est définitivement parti ! La Xbox et la GameCube seront respectivement lancées le 14 mars et le 3 mai prochains en Europe ! Microsoft et Nintendo, les deux constructeurs « challengers », auront fort à faire pour tenter de concurrencer la PlayStation 2 et son million de consoles vendues en France (6 fois plus en Europe !). Les joueurs plébisciteront-ils le faible prix de la GameCube et de ses jeux, ou la console « tout en un » de Microsoft ? Élémentaire, mon cher Watson ! Certains préféreront sans doute se pencher sur l'excellent line-up de la Xbox et le savoir-faire indiscutable de Nintendo. Quant aux « PlayStation maniaques », ils regarderont d'un œil attentif mais néanmoins rassuré (pour un temps encore) le combat des chefs qui se profile inévitablement à l'horizon. Préparez-vous à entendre et lire dans les mois qui viennent des mots aussi barbares que « parts de marché », « taux de pénétration », « taux de rendement » et autres « maximisation des profits ». Rassurez-vous, il y sera aussi grandement question de jeux vidéo et de qualité ludique intrinsèque ! Nous veillons au grain pour vous permettre, chers lecteurs, de distinguer les daubes des hits, et ce quelle que soit la console sur laquelle tournent ces jeux. J'espère que le message est clair ! En attendant, bonne lecture et bons jeux !

Trazom

sommaire

En ce qui concerne l'actualité vidéoludique de ce mois, on peut constater que la tendance est à l'attente. Celle de la sortie imminente de la Xbox en France et celle de l'arrivée des prochains jeux porteurs de rêves et d'espérances. En effet, mis à part une déferlante de titres dédiés à la console de Microsoft, on n'a pas eu beaucoup de softs marquants à se mettre sous la dent sur les autres machines. De toute manière, nous ne sommes qu'en début d'année. Comme d'habitude, ce n'est qu'à partir du mois de mai (sortie de la GameCube) que les choses vont s'accélérer ! D'ici là, quel suspense !

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Pierre Le Pivain, Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela et Suzie Gorini.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) et Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistantes : Cécile-Marie Réyé et Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n^{os}) France : 39,90 €,
Tarifs Étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

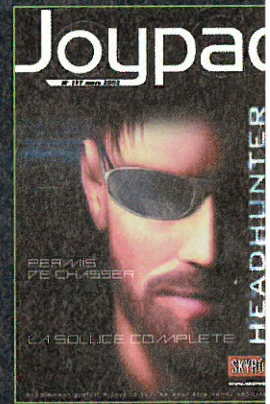
Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Virtua Fighter 4 © Sega/Sony C.E.E.

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 CD AOL collé en page 35, 1 encart parfumé Axe entre les pages 66 et 67, et 1 booklet éditorial de 16 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.



Headhunter

C'est encore l'increvable « Lutaine », alias Sonia Jensen, qui s'est tapé l'habituelle soluce que personne ne voulait faire ! Grâce à ses talents, Headhunter va devenir pour vous une véritable promenade de santé. Quand le malheur des uns fait le bonheur des autres...



JOYPAD 117 MARS 2002

REPORTAGE 80



Karine a, au péril de sa vie, ramené des infos inédites des États-Unis sur Turok 4 et Vexx, et d'Angleterre avec TD Overdrive. Mister Brown, quant à lui, a retrouvé sa ville natale, Lyon, pour nous ramener des infos exclusives sur V-Rally 3 !!!

NETP@D 98



Outre sa passion avouée pour les films intellos, Chris adore surfer sur le Net à la recherche de potins et de ragots. Idem pour Nana Mouskouri. Du coup, comment ne pas penser à allier les forces de ces deux amis inséparables au service du lecteur ?

TESTS 111



Des titres évocateurs qui se passent de commentaires : Halo, Amped, l'Odyssée de Munch, Ico... Des jeux passés soigneusement au crible pour éviter toute « entube » dans les magasins !

ASTUCES 148



La nouvelle blague pourrie a pour thème notre Gainsbarre national. Nous parlons bien évidemment d'Angel « pochetron » Davila, qui, pour l'occasion, s'est exceptionnellement mis au sport...

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



C'est monsieur Chris, l'expert de la série des Virtua Fighter, qui s'est chargé de vous pondre un article fort pertinent sur ce quatrième épisode très attendu. Pour l'anecdote, sachez qu'il a exigé le silence à la rédaction lors de ses séances de captures d'écran ! L'homme le plus zen du monde perd de sa contenance quand il s'agit de pratiquer son titre de baston fétiche ! Ah oui, le manifeste se trouve à la page 68 !



PlayStation 2
LucasArts Entertainment Company Présente
STAR WARS
JEDI STARFIGHTER
Pour tous publics
UTILISEZ LES POUVOIRS DE LA FORCE

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

S'il fallait donner un titre à cette page de garde, ce serait sûrement : À l'Est, rien de nouveau ! Ce mois-ci, il faut vraiment gratter comme un malade pour trouver des annonces nippones excitantes. Pour se rassurer, on dira que les développeurs se réservent pour le salon de l'E3. Mais pas de panique les amis, Aruno a tout de même réussi à nous dénicher de nouvelles infos sur Tekken 4 et nous livre ses premières impressions sur le très prometteur Jet Set Radio Future. Pour le reste, on patauge en pleine série B, voire Z. Histoire de se consoler un peu, on pourra toujours jeter deux yeux globuleux du côté de la rubrique Événement : le père Julo vous fait un petit topo sur biohazard GameCube. Ça ne se loupe pas. Le Vieux Continent, quant à lui, fait preuve d'un peu plus de dynamisme. Au milieu des productions de seconde zone, plusieurs titres sortent du lot : The Thing, Commandos 2, Turok 4 Evolution, V-Rally 3, Virtua Fighter 4. Mais là encore, il faudra faire l'effort de tourner les pages pour trouver les fameuses rubriques Événement et Reportage. Ah, au fait, la grosse nouvelle du mois, c'est que la GameCube sera vendue environ 249 € en Europe. Une telle annonce, ça vaut bien toutes les news du monde, non ?



Bloody Roar Extreme (GameCube)

UN CASSE-TÊTE CHINOIS



Tout juste après son arrivée en Europe, le mois prochain, nous ferons le bilan de la sortie de la Xbox au Japon. Quel accueil les gamers japonais vont-ils lui réserver ? Et combien d'exemplaires les dirigeants de Microsoft vont-ils commercialiser ? Aujourd'hui, à treize jours du lancement, les rumeurs qui courent à Tokyo veulent que 250 000 Xbox soient mises sur le marché le jour J. Qu'en sera-t-il exactement ? Le seul chiffre officiel qui ait été communiqué pour le moment concerne la série limitée Xbox Special Edition : 50 000 unités. Il n'y aurait rien de bien étonnant à ce que ce chiffre corresponde au 1/5e de la quantité totale de Xbox préparées pour le lancement. Nous verrons bien. Pour ce qui est des jeux, il semble presque certain que Dead or Alive 3 réalisera le meilleur score. Bien que les joueurs nippons aient snobé le précédent volet sur DC, le phénoménal Jet Set Radio Future pourrait également bien se comporter. C'est en tout cas ce que nous espérons. Mais pour les autres titres, ça s'annonce plus délicat. Même pour Silent Hill 2, un soft finalement peu en accord avec les attentes de la clientèle japonaise. Au risque de vous surprendre, dans sa version PS2, il s'en est vendu environ six fois moins que Shin Sangoku Musô 2 de Koei. D'ailleurs, le score décevant du bijou de Konami est à peine meilleur que celui d'un gros titre américain, lui aussi totalement ignoré par une grande majorité de joueurs, malgré la campagne publicitaire féroce de son éditeur. Je veux parler de Jak & Daxter de Sony C.E. et de ses quelque 116 000 unités écoulées en un mois – 300 000 démos jouables avaient été distribuées gratuitement dans tout le Japon afin « d'appâter » les joueurs. Oui, le marché nippon actuel a tout du casse-tête chinois. Et ce ne sont pas les chanteuses du groupe Folder 5 (derrière moi sur la photo), interprètes de la « theme song » du très peu enthousiasmant Nezmix, qui me contrediront...

Aruno

La date de sortie de Tekken 4 sur PS2 au Japon est définitivement fixée au 20 mars prochain. Après un TTT plutôt ennuyeux, un T4 version arcade au succès discret et un Tekken Advance sympathique mais assez limité, on espère enfin voir Namco redresser fièrement la tête grâce à un titre vraiment convaincant.





En apprenant à vous servir des décors, vous pourrez réaliser des coups de ce type.

Tekken 4

Éditeur : Namco
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 20 mars 2002
Sortie en Europe : Septembre 2002



Pour tous les fans de la série comme pour une grande partie des passionnés de jeux de baston, l'arrivée de Tekken 4 constituera sans doute l'un des grands moments de cette année vidéo-ludique. Série phare de Namco durant l'ère PSone, Tekken semble sur la pente descendante depuis deux ans, contrairement à la série des Soul (Edge, Calibur), laquelle poursuit sa progression vers les sommets. Mais rien n'est perdu pour la Tekken Team, bien au contraire, car cette adaptation PS2 du King of Iron Fist Tournament 4 pourrait à elle seule mettre un terme à cette période trouble. Comme nous vous l'expliquions le mois dernier, ce DVD-Rom sera encore meilleur que la borne originale. D'abord, d'un point de vue purement technique, il s'agit d'une adaptation parfaite à tous les niveaux, qui jouit en plus d'un affichage un poil supérieur à l'arcade ! C'est un fait que nous avons pu vérifier sur une pré-version récente, et croyez-nous, ça fait plutôt plaisir à voir. Ensuite, comme bien souvent avec Namco, cette version console intègre une grande quantité d'options de jeu et profite de modes inédits qui viennent allonger considérablement la durée de vie de la bête. À lui seul, le mode Tekken Force - Assault - (nom encore provisoire), que nous vous présentons plus bas, semble capable de vous faire passer de grands moments de baston sur votre console. Enfin, pour ceux qui débarquent, rappelons que les dix persos de l'arcade sont bien présents et jouables : Kazuya Mishima, Paul Phoenix, Hwoarang, King, Marshall Law, Yoshimitsu, Ling Xiaoyu, Steve Fox, Christie Monteiro et Craig Marduk sont tous prêts à vous offrir leurs services. De toute évidence, ils devraient jouir de costumes originaux supplémentaires. Quant aux éventuels autres personnages jouables, pour le moment, rien n'a encore filtré. Côté décors, on retrouve bien les 10 stages de l'arcade. Inégaux à la fois sur le plan graphique et en matière d'intérêt, ils n'ont rien de comparable avec ceux d'un Dead or Alive 3 sur Xbox par exemple, mais restent quand même d'une qualité globale honorable. De plus, grâce à la présence de murs et autres dénivellations, ils apportent au gameplay une fraîcheur très appréciable.



Un titre dont le développement sera très bientôt achevé.

Un nouveau mode star alléchant

L'ajout du mode original Tekken Force - Assault - devrait faire beaucoup de bien à cette adaptation. Véritable jeu dans le jeu, ce mode se présente comme une évolution totale du fameux Tekken Force, auquel on pouvait s'essayer dans Tekken 3 sur PSone. À l'époque, l'action était dévoilée selon un défilement horizontal, mais cette fois, PS2 oblige, vous plongez au cœur d'un vaste univers intégralement en

Bien gérée, la caméra présente l'action de manière très dynamique.

3D. Vous devez explorer des usines secrètes en traversant des couloirs et autres passages très sombres et gavés d'ennemis. Pour vous débarrasser de vos adversaires, vous ne disposez que de vos poings et de vos pieds. Pas évident, quand face à vous se dressent les hommes de la TekkenShû, des pros de la baston, protégés de la tête aux pieds. Durant le jeu, votre personnage se tourne de façon automatique vers son adversaire le plus proche, afin de faciliter la gestion des combats. On peut cependant choisir librement de balancer un pain à un autre opposant, tout simplement en appuyant sur les boutons L ou R, selon la position du perso que vous voulez attaquer. Le choix de votre placement dans chaque pièce semble constituer l'une des grandes clés de la réussite, car les ennemis peuvent surgir de toutes parts. Il faudra donc éviter à tout prix de vous laisser cerner. Ce mode est organisé en différents stages, à la fin desquels vous attendent des boss de fin de niveau, qu'il faut bien évidemment mettre en short afin de passer au stage suivant. On trouve un système de classement à base de points, lesquels sont comptabilisés en fonction des ennemis éliminés et des « clear bonus ». Le spectacle à l'écran semble fort impressionnant, d'autant plus que de nombreux adversaires peuvent apparaître simultanément — il ne sera pas rare que vous vous retrouviez à « un contre huit » ! Le choix de décors sombres permet à la fois de masquer la relative simplicité des graphs et de rehausser considérablement l'impact visuel des effets spéciaux lors des différents coups. C'est bien vu de la part de Namco, qui sait que l'ajout de ce véritable beat'em all 3D pourrait donner un grand avantage à Tekken 4, face à ses concurrents principaux que sont VF4 sur la même plate-forme et DOA3 sur Xbox.

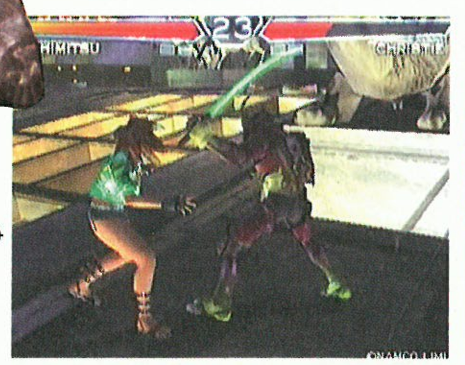
Comme bien souvent avec Namco, cette version console intègre une grande quantité d'options de jeu et profite de modes inédits



Les effets spéciaux viennent renforcer l'impact de vos coups.

Namco en force

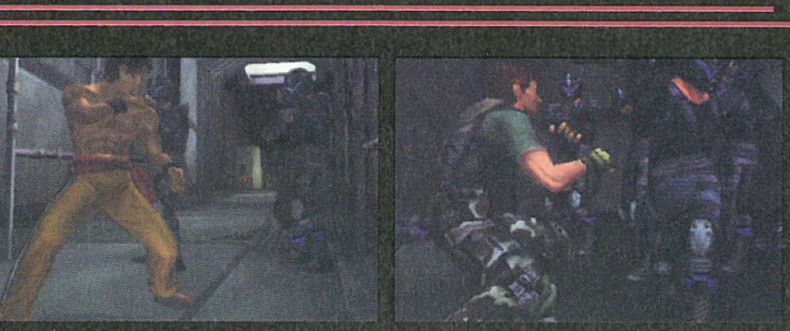
Adapter un jeu d'arcade sur console constitue une activité dans laquelle Namco excelle. Avec Tekken 4 version PS2, nous devrions une nouvelle fois en avoir la preuve. Ne l'oublions pas, avec ce soft, Namco espère garder sa position de leader de la baston 3D sur console Sony C.E. Mais Tekken peut-il vraiment redevenir un titre aussi fort qu'à l'ère de la PSone ? Ce quatrième volet correspond-il totalement aux attentes des possesseurs de PS2 ? Et quelle peut-être la tête de Christie le matin au réveil, après avoir passé une nuit à se prendre des coups sur le toit d'un building ? Patience, patience... les réponses à ces questions, nous les aurons sans doute bientôt.



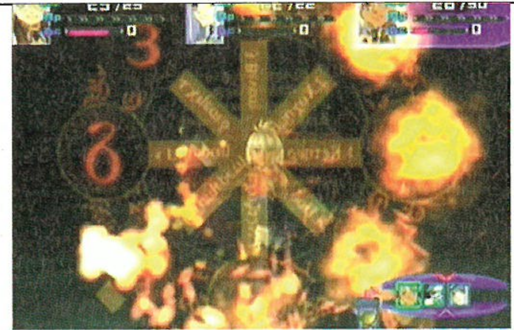


Le mode Tekken Force - Assault -

Pour vous reposer de vos combats en Un contre Un, rien de tel qu'un petit beat them all 3D, seul face à tous. Avec l'ajout de ce mode totalement original, Namco fait un bien joli cadeau à ses fans.



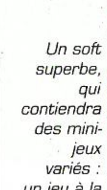
Xenosaga Episode I Der Wille zur Macht







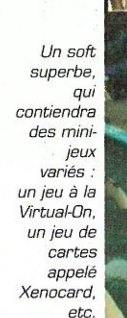
Les pouvoirs spéciaux déclenchent des tonnes d'effets de lumière.



Editeur : Namco
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 28 février 2002
Sortie en Europe : N.C.

Si Namco respecte son planning, le test import de Xenosaga Episode I, ce sera pour le mois prochain dans Joypad ! En attendant ce moment de vérité, nous vous proposons une ultime présentation de cette superproduction sur PS2.

Au cours de ces dernières semaines, Xenosaga Episode I a littéralement envahi les pages des previews de nos confrères nippons. Déjà très remarqué au moment de son annonce officielle l'été dernier, il fait maintenant partie des titres les plus attendus par les gamers japonais. Même si ce n'est pas tout à fait révélateur des ventes potentielles du soft, notons par exemple qu'il occupe la 3e place du Top 30 des jeux les plus attendus par les lecteurs de *Famitsû* au moment où nous écrivons ces lignes. Il se trouve ainsi derrière FFXI Online et Sakura Taisen 4, leader de ce top, et juste devant Star Ocean 3. Voilà qui doit donner le sourire aux dirigeants de Namco qui, malgré la crise que traverse la boîte, ont accordé un budget énorme à Monolith Soft pour développer ce Xenosaga Episode I.

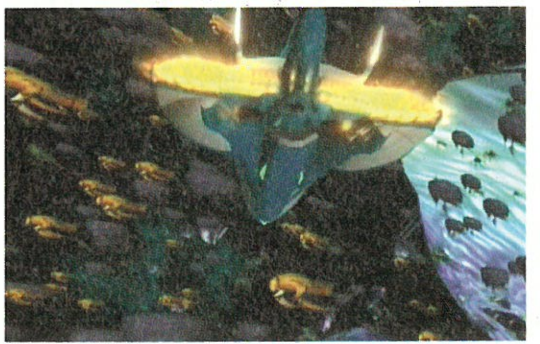




Un soft superbe, qui contiendra des mini-jeux variés : un jeu à la Virtual-On, un jeu de cartes appelé Xenocard, etc.



Par le pouvoir du crâne ancestral !...





Des combats somptueux

On attendait avec impatience que Namco dévoile les images de la version finale des scènes de combat. C'est maintenant chose faite. Vous l'aurez compris en jetant un coup d'œil aux screenshots qui illuminent cette page : ça tue. Et dites-vous bien que c'est encore plus impressionnant en mouvement. Comme vous le savez déjà, dans ces scènes, on peut gérer jusqu'à trois personnages simultanément, dont les actions sont menées selon un système de tours somme toute classique. Vos possibilités se divisent en trois grandes catégories. D'abord, on trouve les attaques classiques. Chaque perso dispose de coups à mains nues et d'armes particulières. On peut ensuite user de pouvoirs spéciaux, par l'utilisation de l'Ether. Au choix, trois types : attaque, régénération et « ??? », une sorte de pouvoir surprise qui pourra parfois vous sauver, et qui peut par exemple être un paquet cadeau se transformant aléatoirement en une attaque ou en points de vie. Enfin, on a droit aux incontournables attaques spéciales, qui se déclenchent en utilisant d'un seul coup vos AP (Attack Points). Ici encore, chaque perso s'illustre par des attaques spéciales particulières. Entièrement dévoilés en 3D temps réel (tout comme le reste du jeu), ces combats s'illustrent par leur superbe mise en scène, prodigieusement riche en effets spéciaux. Franchement, c'est du très grand spectacle. La PS2 donne toute sa mesure et la classe du design fait le reste.

en bref



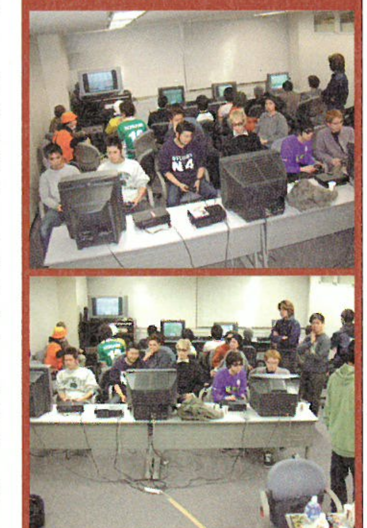
ENTRE QUÊTE DU DRAGON ET QUÊTE DU POGNON

Volets parallèles à la série Dragon Quest, les Dragon Quest Monsters font partie des grands hits de la Game Boy au Japon. Sorti en 98, le premier DQM avait totalisé 2,3 millions d'unités, tandis que sa suite, DQM2, proposée en deux versions, avait atteint un total de 1,5 million de cartouches vendues. Enix annonce pour le printemps prochain l'adaptation de ces deux volets en un seul CD-Rom PSone : Dragon Quest Monsters 1•2. À peine plus joli que sur GB, ce RPG devrait pourtant cartonner, d'autant plus qu'il propose une connectivité avec un service en ligne sur téléphone portable, déjà en marche actuellement, dans lequel le joueur peut élever ses monstres. Sortie en Europe : pardon ?



2e HYPER CUP : LE TOURNOI DES BRUTES

Le 25 janvier, la rédaction d'*Hyper PlayStation 2*, le magazine PS2 de Sony Magazines, a organisé la deuxième édition de son tournoi consacré à Pro Evolution Soccer de Konami sur PS2, l'Hyper Cup. Réputé comme l'un des plus relevés de l'archipel, ce tournoi a accueilli 28 participants triés sur le volet et issus de divers horizons (des indépendants, des employés de Konami, Spike, etc.), dont certains sont connus pour faire partie des plus grands buteurs virtuels de la capitale. Mon mois d'entraînement intensif sur l'ultime version, Winning Eleven 5 Final Evolution (sur laquelle le tournoi se déroulait), n'aura pas suffi : après une défaite, un nul et une victoire en groupe de qualification, je suis parvenu à me hisser jusqu'en 1/8 de finale, où je me suis sèchement incliné 0-3. Des brutes, ce sont des brutes ! (NDLR : c'est pas grave Aruno, on a gagné en France !!!)





Sakura Taisen 4

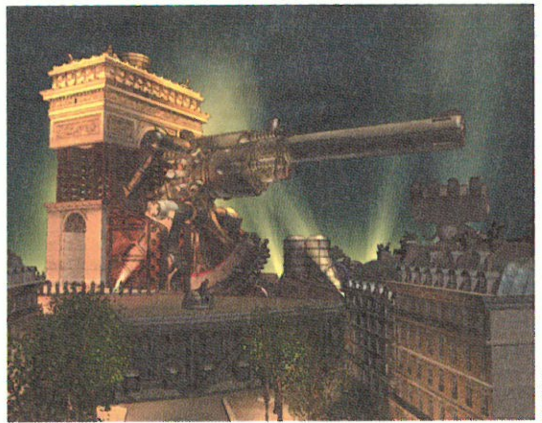






Sakura Taisen 4 : un futur jeu-culte pour bien des Sega-otaku nippons.

La dernière grande page de l'histoire de la Dreamcast s'écrira au Japon avec la sortie de Sakura Taisen 4, ultime superproduction de Sega sur son ultime console... Sakura Taisen 4, c'est l'achèvement d'une série de RPG lancée sur Saturn qui, si elle n'a jamais eu d'envergure internationale, aura tout de même permis à Sega de satisfaire une bonne partie de sa clientèle japonaise. Ce volet marque le retour dans la métropole nippone de la troupe de Paris Kagekidan Hanagumi, qui était au premier plan dans Sakura Taisen 3. Côté système de jeu, rien de bien nouveau à signaler, mais il est clair que le couple Red-Overworks maîtrise parfaitement son sujet : tout est nickel du sol au plafond. C'est « Greg-de-Joypad », plus grand expert occidental de cette série – rappelons qu'il avait filé un petit coup de main à Red pour le développement du troisième volet ! – qui se chargera de ce test en forme d'adieu à la DC.



Le Revolver Canon reprend du service !



Une fois de plus, on peut s'attendre à une réalisation impeccable.

Éditeur : Sega (Overworks)
Machine : Dreamcast
Sortie au Japon : 21 mars 2002
Sortie en Europe : N.C.



À l'intérieur du jeu, le Kinematron, un système de réseau, permet de communiquer avec les persos restés à Paris.

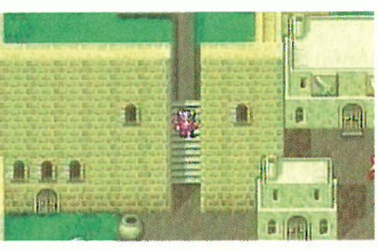
Square Masterpieces
le point sur les prochains titres

Complètement écrasée par la GBA, la WonderSwan Color de Bandai est actuellement dans une situation difficile et le calendrier de ses futures sorties comporte à peine 17 titres au total. Pourtant, outre Bandai, un autre éditeur continue de se battre pour que la WSC ne disparaisse pas du marché : Square, qui propose une série appelée « Square Masterpieces », composée de remakes (tous des RPG). Parmi eux, Hanjuku Hero, un titre comique mais doté d'un système de jeu solide, devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Il sera suivi de l'adaptation du tout premier FF de la Super Famicom, Final Fantasy IV, au printemps. À la même période sera également lancé un remake d'un hit de la GB, Makai Tôshi Sa•Ga. Viendront enfin Dice de Chocobo, Final Fantasy III et Front Mission. Notez que les dates de sorties ci-dessus concernent uniquement le marché japonais et qu'aucune commercialisation en Europe n'est prévue.

Éditeur : Square • **Machine :** WonderSwan Color
Sortie au Japon : Cf. texte
Sortie en Europe : N.C.

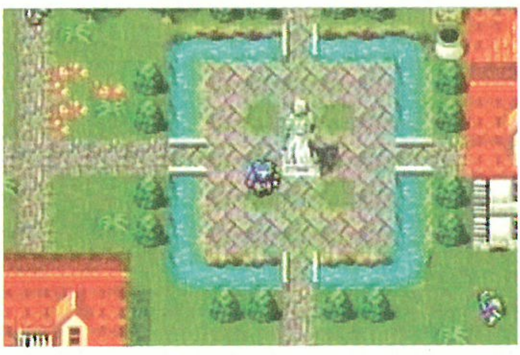


Romancing Sa•Ga est disponible sur WSC depuis le 20 décembre dernier au Japon.





Final Fantasy IV devrait arriver dans le courant du printemps.



Makai Tôshi Sa•Ga, un joli remake du premier volet de la série des Sa•Ga.


13ème RUE
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans
CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS
www.eidos.com
THE LEGACY OF KAIN SERIES
BLOOD OMEN 2
www.legacyofkain.com
L'épopée continue...
400 ans se sont écoulés.
"Mes armées ont été massacrées. Mes ennemis n'ont pas pu me tuer.
e rôde toujours, affaibli mais en vie. Ils m'ont tout pris sauf
on éternelle soif de vengeance. Maintenant, ces misérables
ont apprendre ce qu'est la peur. Dans la nuit, je retournerai
ers eux et je regagnerai mon pouvoir. Je serai à jamais sans pitié..."
Kain.
XBOX
PlayStation 2
eveloped by Crystal Dynamics. © 2001 Crystal Dynamics. Blood Omen 2, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are registered trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos Interactive Ltd.
dos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all registered trademarks of Eidos Interactive Ltd. © 2001 Eidos Interactive Ltd. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks
Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Galerians : Ash



Éditeur : Enterbrain
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 25 avril 2002
Sortie en Europe : N.C.

Le 26 août 1999, au Japon, Ascii créait la surprise avec un jeu d'action totalement original à l'ambiance S.F. très particulière : Galerians. Cet éditeur nippon, rebaptisé Enterbrain il y a deux ans, revient aujourd'hui avec une suite bien alléchante...



Hé ! T'as du feu ?

Ryan, le héros légèrement androgyne de Galerians, fait son grand retour sur nos écrans. Ce volet se déroule quelques années après la fin du jeu sur PSone. Inscrit sur DVD-Rom, Galerians : Ash s'illustre principalement par une ambiance science-fiction angoissante et « akiraïsante » renforcée au moyen de nombreuses séquences cinématiques de haut niveau, et par un système de jeu résolument orienté action. Dans le premier volet, les scènes étaient présentées selon des caméras fixes, sur lesquelles le joueur ne pouvait intervenir. Cette fois, changement de formule, puisque tout est en 3D temps réel. Lors des combats, une fonction de « lock on » permet de fixer l'ennemi. Une fois « accroché », on peut tourner librement tout autour de lui. Un aspect communication semble avoir été développé, de sorte que l'on devrait avoir à échanger des messages avec des partenaires, même en plein combat. Globalement, la réalisation semble bien profiter des capacités de la console en matière d'affichage 3D et d'effets spéciaux.

Complètement shooté

Pour user de ses super pouvoirs, le héros doit obligatoirement avaler des « médicaments », qui apparaissent sous forme de petites capsules. Mais un médicament ne garde pas ses pouvoirs indéfiniment. Il faut donc inévitablement se préparer de petites réserves. La recherche des capsules constitue l'une des clés de votre réussite dans cette aventure. Certaines sont cachées dans les niveaux, tandis que d'autres, de couleur bleue ou rouge, sont libérées par vos ennemis quand vous les éliminez. Les super pouvoirs des médicaments ne servent pas seulement à balancer des attaques ultra-puissantes, puisqu'ils peuvent aussi vous servir à vous protéger, voire carrément à faire grimper votre niveau de puissance, c'est-à-dire à effectuer des « level up », comme on dit dans le jargon. Quoi qu'il en soit, toute votre progression tourne autour de substances étranges à gober en toutes circonstances. En somme, vous incarnez un héros « grave shooté », à l'allure complètement « déf » et aux pouvoirs « star délire »... Hum.
Étrange, insolite, glauque, Galerians : Ash s'annonce comme un jeu d'action sans équivalent sur PS2. Notez que sa sortie japonaise sera accompagnée de la commercialisation de Galerians : Rion, un dessin animé en images de synthèse, proposé en DVD vidéo (trois volumes), qui retracera toute l'histoire du volet PSone.



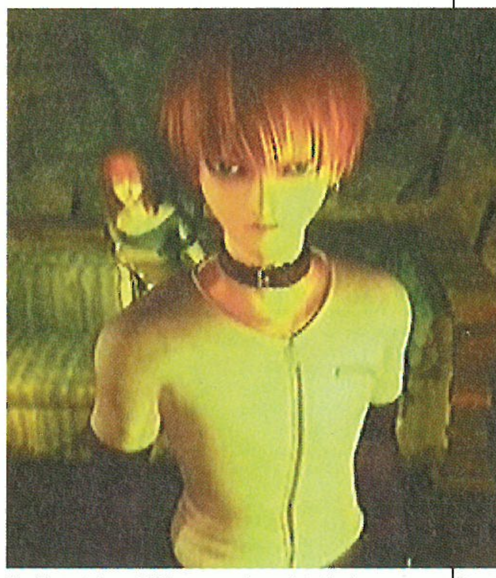





Les combats sont bourrés d'effets spéciaux discrets mais efficaces.



Entre deux attaques, surveillez bien la quantité de médicaments qu'il vous reste.


Un héros très spécial, pour un jeu qui ne l'est pas moins...


L'ORÉAL
PARIS
"COIFFURE FROISSÉE,
EFFET SAUT DU LIT."
OUT OF BED
SPECIAL FX
STUDIO LINE
NOUVEAU
L'ORÉAL PARIS
OUT OF BED
EFFET DÉCOIFFÉ
LONGUE DURÉE
CRÈME FIBRE MODELANTE
STUDIO LINE
L'ORÉAL
PARIS
www.lorealparis.fr/fx



© Hudson



Un éléphant contre une lapine : on ne voit ça que dans BREX !



La transformation de votre perso se fait indépendamment de l'état de votre adversaire.

Bloody Roar Extreme

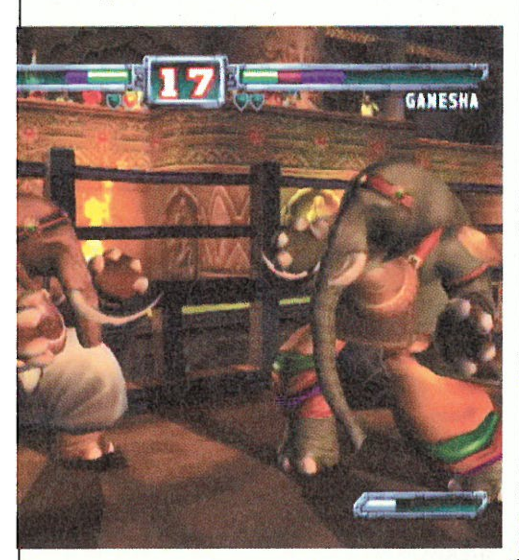
Éditeur : Hudson
Machine : GameCube
Sortie au Japon : 25 avril 2002
Sortie en Europe : N.C.

Bloody Roar Extreme sera le premier jeu de combat japonais disponible sur GameCube. Conçu avec beaucoup de rigueur, ce coup d'essai du couple Hudson/Eighting sur la nouvelle Nintendo devrait vraisemblablement se solder par une réussite.

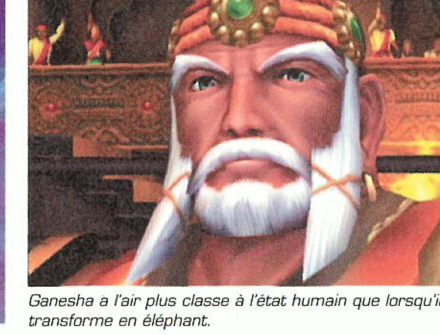
Après avoir connu un succès mondial sur consoles Sony, la série des Bloody Roar fait son entrée dans le camp Nintendo au travers de son ultime version, Bloody Roar Extreme, un volet totalement original. Présenté en version jouable lors du Tokyo Game Show d'octobre dernier, ce titre nous avait bien emballés (voir Joypad n°114), d'autant plus que son stade de développement était, à l'époque, encore très peu avancé.

Furieux jusqu'au bout des ongles

Le concept de base de BREX reste identique à celui initié par le premier volet, lancé en novembre 1997 sur PSone au Japon. Il s'agit donc d'un jeu de baston en 3D polygonale dans lequel les personnages humains peuvent se transformer en animaux – voire en insectes selon les cas – en plein cœur du combat. À ceci s'ajoute le système de « super transformation » que l'on trouvait dans BR3 sur PS2, qui vous permet d'évoluer encore en puissance : de l'état de créature bestiale, on passe à celui de « super créature bestiale ». Ainsi, au cours d'une même partie, la vitesse et les performances de votre perso augmentent progressivement en même temps que leur apparence se modifie. L'évolution se ressent





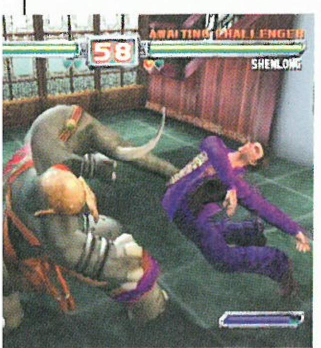


Ganesha a l'air plus classe à l'état humain que lorsqu'il se transforme en éléphant.

donc à la fois sur le plan visuel et en matière de gameplay. Bref, le dualisme des persos est un élément extrêmement intéressant, qui donne à ce soft un goût bestial et furieux que les jeux de baston plus classiques n'ont pas. Dans BREX, on devrait trouver un total de sept modes de jeu. Cinq d'entre eux se joueront en solo et les deux autres seront praticables à deux joueurs simultanément. Les duels se dérouleront sur environ neuf aires de jeu qui comprendront des parties destructibles, comme nous le verrons plus bas.

Nos amies les bêtes

BREX devrait proposer une quinzaine de persos jouables. La liste comprendra les « bastonneurs » suivants : Yugo (qui se transforme en loup), Alice (lapine), Uriko (chat féroce), Gado (lion), Sion (insecte star puissant), Busuzima (caméléon), Bakuryu (taupe enragée), Long (tigre), Shenlong (tigre), Marvel (panthère), Jenny (chauve-souris), Stun (sorte de lucane), Ganesha (éléphant), Cronos (transformation encore inconnue) et Fang (loup). Notez que Fang a été rajouté tout récemment à la liste. Ce personnage est en fait issu de Bloody Roar The Fang, un manga reprenant l'univers du jeu, publié tous les mois dans *Gekkan Shônen Jump* (un manga édité par Shûeisha) au Japon. Outre les sensations de jeu évolutives propres au système de transformation des personnages, les créateurs de BREX ont conçu leur soft de manière à offrir au joueur des environnements changeants à l'intérieur du même stage. En gros, il s'agit d'un concept assez semblable à celui que l'on trouve dans DOA3, pour ne pas le citer. Ainsi, pour être plus efficace, le joueur doit développer son style de combat en fonction du stage et de la façon dont celui-ci se modifie. Pour comprendre plus précisément de quoi il s'agit, étudions brièvement trois des neuf stages prévus. Dans l'un d'entre eux, formé de deux niveaux, vous commencez sur un ring fermé. Dans le cas où tout le combat se déroule au même endroit, la victoire se calcule obligatoirement en fonction



Chéri, tu danses ?



Le coup de patte de Ganesha fait très mal !





La GameCube accueille un jeu de baston 3D très spectaculaire.



des points de vie - le « ring out » n'est pas possible. Cependant, en cassant un des murs entourant le ring, on peut libérer l'accès à une aire en contrebas, laquelle est cernée par un lac. Une fois sur cette partie du stage, l'issue du combat peut alors être un ring out. Vous saisissez ? Autre exemple, le stage du grand temple sous-marin. Le combat commence dans un lieu peu profond et donc bien éclairé. Cependant, en brisant les murs, vous vous retrouvez au-dessus d'une grande fosse. Évidemment, si vous tombez, outre le fait de perdre des points de vie, vous arrivez dans un lieu bien plus profond et donc très sombre. Dernier exemple, celui d'un stage conçu sur deux étages, dans lequel on commence sur la partie supérieure, qui s'illustre par une surface de jeu très étroite. Vous êtes donc condamné à rester très proche de votre adversaire en permanence. Sauf que, le plafond sur lequel vous évoluez ne supporte pas les impacts trop lourds et peut donc s'effondrer, vous faisant atterrir sur une autre aire qui, elle, en revanche, est beaucoup plus vaste. Dès lors, vous pouvez développer une tactique de jeu différente, en évitant de rester trop près du malade qui gigote devant vous. Voilà en gros comment Eighting a conçu ses stages.

De toute évidence, BREX devrait très bien tirer parti de la puissance de la GameCube. Graphiquement, même si certains décors semblent étrangement vides, on a affaire à un produit de haut niveau. Les persos sont réalisés avec beaucoup de soin et les effets spéciaux impressionnent autant par leur nombre que par leur classe. Action nerveuse, mouvements fluides, ça bouge bien et ça cartonne plutôt fort. Un produit solide en perspective.



Banc d'essai : le Telebi de Advance





Un accessoire intéressant mais non officiel et beaucoup trop délicat à installer.

Depuis quelques semaines, on peut trouver au Japon un accessoire pour GBA appelé Telebi de Advance, proposé à environ 9 000 yens (76 euros). Cet appareil permet de jouer à la GBA sur un écran de télévision, un privilège qui était jusqu'à présent réservé aux développeurs et aux journalistes pour des raisons purement professionnelles. Attention cependant : contrairement aux accessoires (introuvables dans le commerce) dont disposent ces derniers, le TdA est un produit grand public qui ne bénéficie pas de la licence Nintendo. Mis au point par la société japonaise Gametech, il ne peut être installé qu'en remplaçant le coffre inférieur de la GBA par un coffre spécial, livré en série, opération qui fait irrémédiablement sauter la garantie de votre portable. En outre, vous devez brancher un connecteur vidéo extrêmement fragile - j'ai cassé le mien lors de ma première installation - sur l'écran LCD de la console. À moins de confier l'installation à un pro, mieux vaudra laisser tomber. Vous voilà prévenu. Il n'en reste pas moins que cet accessoire fonctionne parfaitement et que l'affichage est très bon (surtout en S-Vidéo), d'autant plus qu'on peut switcher entre taille réduite et plein écran.



En bas, de gauche à droite, le Telebi de Advance, son transformateur et son coffre inférieur spécial (à installer à l'arrière de la GBA).

Le mot de Famitsu

Bonjour, amis Français ! Je suis Koji Aizawa, rédacteur en chef de *Famitsu Xbox*. Au Japon, la Xbox est sortie depuis le 22 février dernier. Selon l'enquête de *Famitsu Xbox*, les jeux les plus attendus par les Japonais sont les suivants. En première position Dead or Alive 3, en deuxième Genma Onimusha, en 3e Dino Crisis 3, en 4e Soul Calibur 2, en 5e Halo, et enfin en sixième position, nous avons Jet Set Radio Future. Vu que la Xbox est une machine occidentale, j'espère voir bientôt des jeux français arriver au Japon sur cette machine ! En parlant du Japon, en ce mois de janvier, les meilleures ventes ont été réalisées par Gran Turismo Concept 2001 Tokyo. Dans le principe, il s'agit d'un GT dans lequel on peut utiliser les prototypes qui ont été présentés au salon de l'automobile de Tokyo. Sorti le jour de l'an pour un prix de 3 200 yens (la moitié d'un jeu classique), il s'est vendu à un peu plus de 300 000 exemplaires. Ensuite, on trouvera Smash Brothers sur GameCube ou Gundam pour PlayStation 2, les hits de l'année passée qui continuent à se vendre. Pas vraiment de grosse nouveauté donc en ce début d'année, c'est un peu triste, non ? Cependant, Virtua Fighter 4, sorti le 31 janvier dernier, a fait quelque 300 000 ventes les premiers jours, ce qui prouve que la série est encore appréciée. En regardant ces chiffres, je me suis surpris à penser tout haut : « Ah Sega, ils assurent ! ». Pour en revenir au mois de janvier, on peut dire que ce qui retient l'attention au Japon, c'est tout de même la Xbox. On connaît enfin son prix depuis le 11 janvier dernier : 34 800 yens. Chez nous, la GameCube coûte 25 000 yens et la PS2 29 800 yens. Certains trouvent effectivement la Xbox onéreuse, alors que d'autres la trouvent carrément abordable, en sachant que le disque dur est fourni pour ce prix-là. Et puis, la PS2 coûtait aussi 34 800 yens lors de sa sortie. Pour le Japon, 50 000 Xbox translucides ont été produites en édition limitée, et a priori, elles sont déjà toutes réservées ! Chez vous, elle vaudra 479 euros, n'est-ce pas ? Cela me semble cher, le prix aura-t-il une répercussion sur les ventes ? Le 14 mars, je serai à Londres et à Paris pour assister au lancement de la machine. Si vous croisez un Japonais avec une veste noire et vert fluo sur laquelle est écrit « Famitsu Xbox », ce jour-là, venez me dire bonjour, ce sera certainement moi !



Koji Aizawa, des millions de kilomètres au compteur et une passion toujours intacte. « La Xbox, c'est mon dada ! »





シャドウ ハーツ
SHADOW HEARTS™
L'HEURE DU JUGEMENT A SONNÉ...
Incarnez *Urm Hyuga*, un jeune homme se dressant contre le maléfique sorcier *Roger Bacon* pour protéger l'innocente *Alice*. Battez-vous contre des créatures démoniaques en utilisant au mieux la «Roue du Jugement» pour asséner de terribles coups et rencontrez d'autres héros qui vous accompagneront dans votre quête.
PlayStation 2
SHADOW HEARTS
PlayStation 2
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 92 70 50 30
3615 UBI SOFT
Ubi Soft
MIDWAY
www.midway.com
ARUZE CORP.
© 2001 ARUZE CORP. All rights reserved. © 2001 SACNOTH. Distributed by Midway Home Entertainment Inc. under license. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC.



Xbox

La première vague de softs nippons


Le 22 janvier, lors de la conférence Nezmix, T. Miyata de Microsoft nous a semblé plus motivé que jamais.

Au moment où vous lirez ces lignes, la Xbox aura été lancée au Japon au prix de 34 800 yens hors taxes (soit 296 euros) ou encore 39 800 yens (soit 338 euros) pour la Xbox Special Edition fabriquée à 50 000 unités. Quant aux titres de lancement préparés par les éditeurs nippons, nous vous proposons de les découvrir ici.

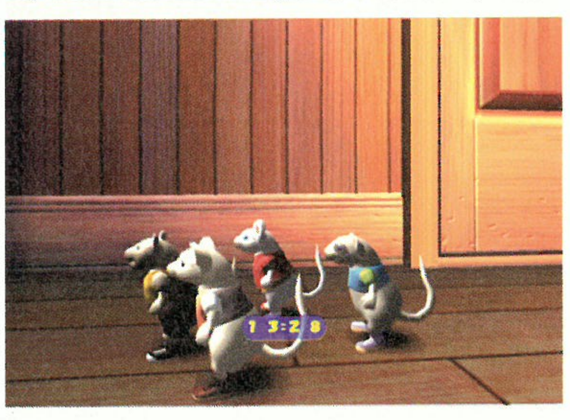

Véridique : notre ami K. Aizawa de Famitsû Xbox se balade partout avec une veste couleur « vert Xbox » et le strap « fourrure » de Nezmix !...

Le line-up de lancement comportera 12 titres issus de sept éditeurs. Côté Microsoft, le produit « phare » sera Nezmix, premier jeu original de la filiale japonaise du géant américain. Il sera accompagné par les adaptations de deux produits issus des States, Tenku - Freestyle Snowboarding (Amped aux USA et en Europe) et Project Gotham Street Racer. Jugé inutile à ce lancement par Microsoft, car appartenant à un genre mineur au Japon, Halo, le hit de la Xbox américaine, ne sortira pour sa part que courant printemps. Les autres titres disponibles le 22 février seront Genma Onimusha (Capcom), Nobunaga's Ambition Chronicles of Chaos (Koei), ESPN Winter X Games Snowboarding 2002, Air Force Delta II, Silent Hill 2 Saigo no Uta et Hyper Sports 2002 Winter (Konami), Jet Set Radio Future (Sega), Dead or Alive 3 (Tecmo) et enfin Double-S.T.E.A.L. (Wreckless en Occident, par Bunkasha). Avant les tests du mois prochain, voici une dernière preview de tous les titres de ce line-up qui ne sont pas encore sortis sur le marché américain, ainsi que d'une partie des autres jeux de la première vague nippone.

Nezmix




Halo aux States, Nezmix au Japon, les jeux de lancement de Microsoft varient totalement en fonction des marchés et des publics...



Microsoft se devait de préparer un titre fort pour le lancement de sa console au Japon, histoire de compléter brillamment la ludothèque fournie par ses éditeurs tiers. Ce titre, ce sera... Nezmix. Dans ce jeu d'aventure, le joueur incarne une souris blanche appelée Apollo, qui part avec ses amis faire la chasse à de mystérieuses souris grises vêtues de tenues militaires. Le soft se divise en deux phases principales : Search (recherche) et Battle (bataille). La phase Search comprend elle-même deux parties : le mode Déplacement et le mode Enquête. Si les graphs sont bien en 3D, vos déplacements sont guidés façon jeu 2D. Les souris ennemies se promènent en groupes, et une fois que vous avez réussi à retrouver la totalité des membres d'un groupe, vous passez à la phase Battle, un petit beat them all 3D avec plusieurs souris à l'écran. Dès que vous les avez éliminées, le boss fait son apparition. Une fois ledit boss mis à terre, vous repartez pour un tour en phase Search.

Éditeur : Microsoft • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002
Sortie en Europe : N.C.

Shikigami no Shiro

La Xbox accueille son premier shoot ! Un titre « à l'ancienne » qui ravira les fans.

Tous les Japonais mordus de shoot'em up « à l'ancienne » ont les yeux tournés vers le titre développé par Alfa System et édité par Mi-Pic Corp. Si les graphs sont modélisés en 3D, l'action se déroule elle selon un gameplay 2D soutenu par un défilement vertical de l'écran. Le joueur choisit son héros parmi cinq persos capables de déclencher des attaques spéciales appelées Shikigami. Très peu original mais tout aussi jouissif que la borne d'arcade du même nom, ce soft ne devrait pas passer inaperçu.

Éditeur : Mi-PiC Corp. • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 28 février 2002
Sortie en Europe : N.C.

Zan Kabuki

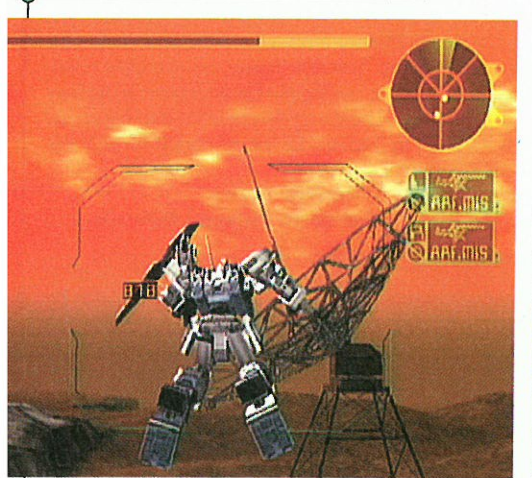
Bien que conçu entièrement en 3D polygonale, ce jeu de combat, intitulé Kabuki Warriors en Occident, dévoile l'action en vue de profil et se joue selon un gameplay 2D. En choisissant pour thème central le kabuki, un des arts théâtraux traditionnels japonais, les créateurs de Genki ont pris un gros risque, car les évolutions stylées de leurs combattants/acteurs risquent de laisser de marbre les gamers occidentaux. En tout cas, les joueurs nippons, eux, sauront apprécier ce titre à sa juste valeur.

Éditeur : Genki • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 28 février 2002
Sortie en Europe : N.C.



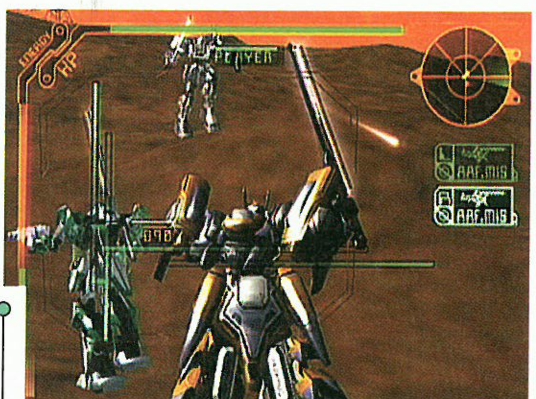


Panzer Frame J-Phoenix +



Déjà sorti sur PS2, ce jeu d'action 3D mettant en scène des robots de combat arrive sur Xbox dans une version légèrement améliorée. Le joueur dispose de plus de 250 pièces pour customiser librement son Panzer Frame, le guerrier de métal qu'il dirige. Totalement nouveau, un mode de jeu appelé EX Mode permet de combattre avec trois machines, que le joueur contrôle en jonglant entre leurs commandes en temps réel.

Éditeur : Takara • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 28 mars 2002
Sortie en Europe : N.C.



Metal Dungeon

Dans ce « dungeon RPG » en 3D temps réel, vous dirigez une équipe de cinq cyborgs entièrement personnalisables en début de partie, grâce à un éditeur de persos permettant de changer plus de 250 éléments. Le système de jeu semble très classique, tout comme la progression de l'aventure en elle-même. Plutôt austère au niveau décors, ce soft constituera l'unique offre en matière de RPG durant cette période de lancement.

Éditeur : Panther Software
Machine : Xbox
Sortie au Japon : 28 février 2002
Sortie en Europe : N.C.



Un dungeon RPG d'un style plutôt classique mais qui pourrait contenter les aficionados du genre.



Magi-Death-Fight !

Ce soft se présente comme un jeu d'action légèrement orienté stratégie et totalement optimisé pour des parties à plusieurs simultanément. Jusqu'à quatre participants peuvent ainsi prendre part aux batailles qui se déroulent sur des tableaux fermés de la taille de l'écran. On trouve au total quatre modes de jeu. Graphiquement pauvre et pourvu d'un système très simple, ce titre serait néanmoins, selon ses développeurs, d'un intérêt profond et d'une grande convivialité…

Éditeur : Takuyo • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 28 mars 2002
Sortie en Europe : N.C.





Double-S.T.E.A.L.

Double-S.T.E.A.L. : c'est le nom japonais de Wreckless. Plus de 16 missions, plus de 200 personnages, plus de 200 véhicules en circulation, plus de 40 000 éléments destructibles et des graphs à tomber à la renverse, ce « car action » 3D de Bunkasha est une petite bombe prête à exploser sur Xbox. Pour tout savoir sur ce titre prodigieux réalisé par une équipe de 11 surdoués, foncez sur notre grand reportage de Joypad n°116.
Éditeur : Bunkasha Publishing • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002
Sortie en Europe : Mars/avril 2002





Un titre techniquement bluffant qui en jette un max.

Nobunaga's Ambition Chronicles of Chaos



Microsoft a réussi à convaincre Koei de préparer un titre pour le lancement de la Xbox au Japon. Ce sera donc une version améliorée du nouveau volet de la série des Nobunaga, déjà disponible sur PC. Avec 10 scénarios en béton et une réalisation plus qu'honnête, ce wargame historique sera une valeur sûre pour les joueurs nippons.
Éditeur : Koei • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002
Sortie en Europe : N.C.

Triangle Again

Le producer de la série des « Yarudora », sortie il y a quelques années sur PSone, a réussi à retrouver du boulot chez Mig Entertainment. Triangle Again, sa dernière création, mêle une nouvelle fois DA et aventure. Le directeur artistique de ce soft est, pour sa part, le créateur des décors des bijoux de l'animation que sont Nausica et Laputa. On se demande ce qu'il est venu faire dans un tel bourbier...
Éditeur : Mig Entertainment • Machine : Xbox
Sortie au Japon : Été 2002 • Sortie en Europe : Bien sûr...



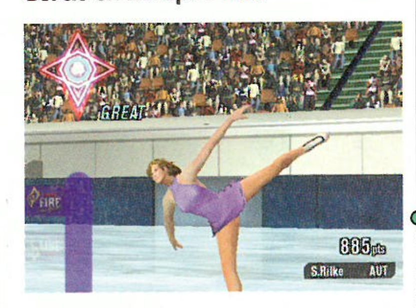


Quand la Xbox tente de se « japoniser »...

Hyper Sports 2002 Winter

Ce jeu de sport multi-épreuves permet de jouer à dix épreuves des J.O. d'hiver. Au menu des modes de jeu : Trial (pour tenter des records du monde), Competition (à deux joueurs simultanément) et Championship (championnat basé sur la totalité des épreuves). Un grand championnat permettra de dresser le classement mondial des joueurs via Internet. Un titre déjà disponible sur GC, PS2 et GBA.

Éditeur : Konami • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002
Sortie en Europe : N.C.





Bistro Cupid

Vous êtes un jeune élève d'une école de cuisine qui rêve de devenir un grand chef cuisinier. L'examen final, qui vous permettra de décrocher votre diplôme, est plutôt corsé : vous disposez d'une année pour faire de votre propre resto un établissement de grande renommée. Outre cette tâche, vous devez aussi vous occuper des amourettes des jolies filles qui vous entourent. Un jeu de simulation qui ne sortira jamais de son pays d'origine.
Éditeur : Success • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 7 mars 2002
Sortie en Europe : Jamais



Genma Onimusha

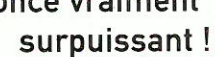
Avec Genma Onimusha, les vrais pros du paddle vont trouver un challenge à leur hauteur. Beaucoup plus dur qu'Onimusha sur PS2, ce soft s'annonce comme une adaptation classieuse d'un titre déjà fort brillant. Notez que Capcom sortira le véritable deuxième volet de la série, Onimusha 2 sur PS2, le 7 mars prochain au Japon. Enfin, moi j'dis ça comme ça...
Éditeur : Capcom • Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002 • Sortie en Europe : N.C.




08 03 2002
KONAMI
PlayStation®2
MISSION INFO: [001] [004] [005]
[003] [002] [006]
!
METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
"PS" AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
LE GUIDE OFFICIEL «THE METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY»: SORTIE SIMULTANÉE AVEC LE JEU.
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™
Hot Line 08 36 68 16 15*
3615 KONAMI*
*0,34 €/ Mn
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
FUN TV
>> WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM



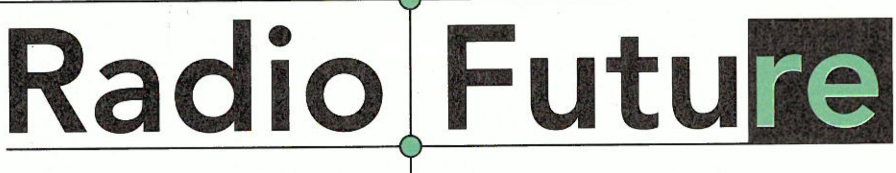
LA bombe ludique de la Xbox, LE jeu le plus funky de la planète, voilà ce que devrait être Jet Set Radio Future, la mégaproduction de Smilebit. Pour avoir passé un petit moment sur la version définitive en avant-première, nous pouvons vous le dire : JSRF s'annonce vraiment surpuissant !







Jet Set Radio Future



Éditeur : Sega (Smilebit)
Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002
Sortie en Europe : Printemps 2002

Une jouabilité exquise, une ambiance formidable, des musiques carrément géniales et des graphismes 3D en « manga dimension » à tomber à la renverse, voilà en gros ce qu'était JSR sur Dreamcast. Réalisé par la même équipe, JSRF se place totalement dans sa continuité. En somme, tout ce qui constituait le système de base reste inchangé : on dirige un perso bien meilleur en rollers qu'en littérature française, on fonce dans la ville, on dessine des graffitis un peu partout, on évite la police autant que les bus en mouvement, on s'éclate à réaliser des figures incroyables, à monter partout, à « grinder » comme un sauvage, à faire le « kéké de la street », bref, comme avant, on se la joue « funky-rebelle » sur toute la ligne. Cette fois, l'action se déroule dans une ville de Tokyo redessinée de façon futuriste, composée de différents quartiers aussi vastes que complexes.

Power up !

Cette suite tant attendue s'illustre par de nombreuses modifications et améliorations. D'abord, l'aspect aventure a été étoffé. Par exemple, dans le volet sur DC, on communiquait avec les rivaux dans les « interniveaux », mais cette fois, les échanges ont également lieu à l'intérieur de chaque stage. Un icone apparaît lorsqu'on croise un perso prêt à parler, ce qui évite de perdre du temps à tenter de causer à tout le monde. Vos petits bavardages pourront déboucher sur des objectifs à accomplir, voire sur des défis - chaque rival battu vient grossir le cercle de vos alliés. On poursuit avec les stages : en passant de la DC à la Xbox, les développeurs ont choisi d'augmenter considérablement leur taille. Ainsi, leur surface est six fois supérieure à la version DC ! Ouais, ça calme sec. Et des stages immenses comme ça, mes agneaux, si l'on se fie au dossier de presse, il y en a une quinzaine ! Par rapport au premier JSR, le joueur jouit d'une plus grande liberté de déplacements et de beaucoup plus d'interactivité avec le décor. Sur la version définitive à laquelle nous avons eu accès, nous avons pu constater que l'on peut vraiment se balader partout avec une aisance totale. Les « tricks » sont plus faciles à sortir, on parvient à grimper partout sans aucune difficulté et on peut grinder comme un vrai pro les doigts dans le nez (à condition d'avoir le nez près de la manette). De plus, un


Grâce à une maniabilité mieux réglée, on peut désormais grinder plus facilement.

en bref



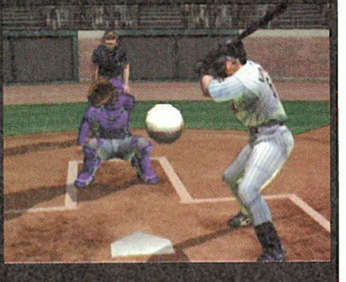
UN BEAU BASE-BALL EN PERSPECTIVE

Namco est en train de réaliser Pro Yakyû 2002, un nouveau base-ball en arcade, qui sera adapté sur PS2 par la suite. L'éditeur nippon a fait le choix d'une représentation sérieuse : graphs et animations 3D hyper-réalistes devraient soutenir une mise en scène classieuse et convaincante. La date de sortie de ce soft déjà bien avancé reste encore inconnue.



UN NOUVEAU SEGA SUR GAMECUBE

Sega vient de révéler l'arrivée d'un nouveau titre sur GameCube, réalisé par l'équipe de Wow Entertainment. Il s'agit d'une simulation de base-ball intitulée Home Run King. Bien que relativement sobre au niveau de la palette de couleurs, ce soft devrait tout de même proposer des graphs 3D impressionnants et bien travaillés. On notera que les développeurs ont fait le choix de donner une touche « ricaine » très prononcée au style graphique, afin de rester bien en accord avec le challenge proposé, qui est celui de la ligue professionnelle américaine. Sortie : N.C.



METAL SLUG 4 : ÇA VA BLASTER GRAVE !

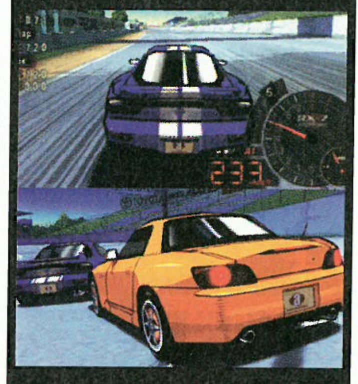
C'est maintenant officiel, le quatrième volet de la mythique série de jeux d'action Metal Slug est en cours de développement ! Réalisé par l'équipe nippone de Noise Factory en collaboration avec Brezza Soft, ce titre verra le jour en arcade sous licence de Mega Enterprises (la boîte coréenne qui a repris la licence à SNK). D'un game design sans surprise mais fier de graphs 2D très excitants, Metal Slug 4 s'annonce puissamment défoulant. On espère le voir arriver en version cartouche Neo Geo dans les prochains mois.



en bref

AUTO MODELLISTA : CAPCOM ACCÉLÈRE !

Capcom vient de dévoiler deux premiers vrais écrans de jeu d'Auto Modellista. L'habillage semble très classique, prouvant que même si le jeu est en 3D « cell shadée », il s'agit bien d'une pure course de bagnoles. La sortie d'AM est toujours prévue pour le courant de l'année sur PS2 au Japon. Europe : N.C.



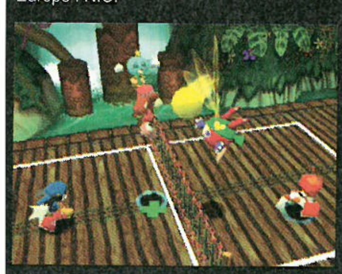
KOF SE MET EN LIGNE !

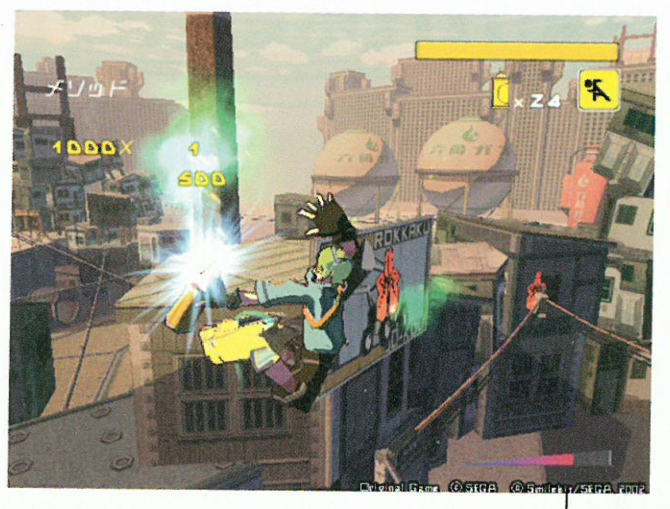
KOF, la légendaire série de jeux de combat 2D de SNK, s'apprête à débarquer dans une version totalement originale en réseau : The King Of Fighters Online. C'est Unotoc (!), une boîte de développement coréenne, qui est à l'origine de cette initiative. Persos et décors sont entièrement exécutés dans une 3D polygonale douteuse. L'interface mise à la fois sur une grosse dose de communication entre les joueurs et sur une grande quantité de combats, dont les commandes se gèrent selon des combinaisons souris + clavier. Un titre prévu uniquement sur PC pour le moment. Sortie Corée et autres pays : N.C.



KLONOA PART À LA PLAGE

Panne d'imagination ou de moyens ? C'est la question que l'on peut se poser au sujet de l'équipe de Klonoa Works de Namco qui, en guise de « grosse » nouveauté, n'a rien trouvé de mieux à nous annoncer qu'un beach-volley sur PSone, Klonoa Beach Volley Saikyô Team Ketteisen (lit. : Le match décisif des meilleures équipes). On retrouve toute l'ambiance de la série mais les graphs 3D colorés sont limités par la puissance de la 32 bits. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément. Sortie prévue au printemps au Japon ; Europe : N.C.







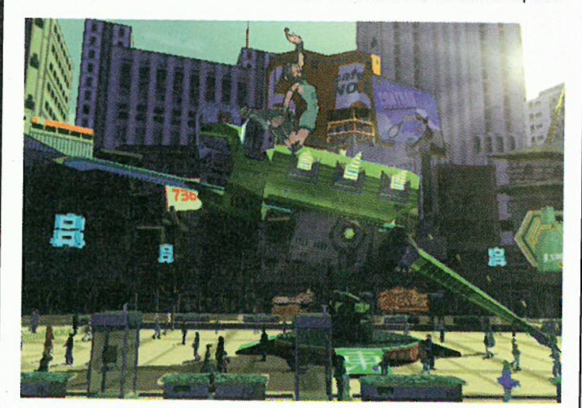
Le Garage Park, un niveau où vous pouvez faire tout ce que vous voulez !

Très pratique pour se sortir des situations les plus délicates, le « boost dash » est surtout un pur bonheur pour les yeux

système original a été ajouté afin de pouvoir se débarrasser des policiers. Sur DC, on ne pouvait pas éliminer ces empêcheurs de tagger en rond, mais là, ça devient donc possible en procédant de la façon suivante : on cartonne le policier bien franchement et on lui colle un graffiti sur la tronche avant qu'il n'ait le temps de se relever. Le plus fort, c'est que ce système fonctionne non seulement pour les policiers, mais également pour tout un tas d'autres individus, ainsi que pour certaines machines comme les chars d'assaut ! Nul doute possible, il va vous falloir une sacrée quantité de bombes de peinture ! Enfin, la grande nouveauté de cette version, c'est bien l'ajout du « boost dash », lequel vous permet de placer des accélérations fulgurantes. Il suffit d'utiliser dix bombes de peinture pour le déclencher à n'importe quel moment. Très pratique pour se tirer des situations les plus délicates, ce « boost dash » est surtout un pur bonheur pour les yeux : quand vous l'activez, le défilement accélère brusquement, l'écran se couvre d'un effet de blur d'une classe renversante, vos rollers s'illuminent de jaune et de teintes rougeoyantes, vous vous sentez surpuissant et vous bavez de jouissance devant votre téléviseur en hurlant des « aaah ! c'est star bon ! »...

Un plaisir total

Les développeurs ont eu la bonne idée de transformer le petit centre clandestin de votre équipe en un véritable niveau à part entière : le Garage Park. À l'intérieur de celui-ci, vous retrouverez tous vos alliés, avec lesquels

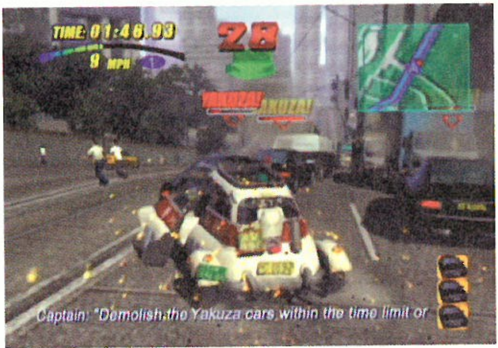




Voilà comment se présente l'écran lorsqu'on joue à trois.

vous pourrez échanger des informations. Le sympathique Roboy, un nouveau perso robotique, vous permettra de sauvegarder, de changer de perso, et même d'apprendre les bases de jeu. Proposant la plupart des types de situations que l'on rencontre dans le jeu normal, le Garage Park constituera votre grand terrain d'entraînement. On voit que tout a bien été conçu pour que le joueur bénéficie d'une aide totale et qu'il progresse agréablement au rythme qui lui convient. Encore plus fort, encore plus fou, encore plus funky, JSRF propose également le tant attendu mode VS qui faisait défaut, pour certains d'entre vous en tout cas, à la version DC. Mieux, ce mode peut accueillir jusqu'à quatre joueurs simultanément et compte au total cinq « missions » réalisées comme de véritables mini-jeux ! Certaines peuvent se jouer par équipes, ce qui augmente encore l'aspect convivial du soft. La première d'entre elles, « Dash », semble prendre la forme d'un Mario Kart : on participe à des courses de trois tours sur différents circuits fermés et on se sert du « Dash » et de différents items pour l'emporter. En Death Ball, on doit s'emparer d'une balle et réaliser un tour de circuit entier sans la laisser tomber. Si jamais on l'échappe, par exemple en se faisant bousculer par l'adversaire, il faut tout recommencer. En jouant par équipes, on peut se faire des passes entre partenaires. Le Battle Graffiti vous demande de dessiner un maximum de graffitis à des endroits bien précis et en temps limité. Il est permis de recouvrir les graffitis de l'adversaire et c'est celui qui en comptabilise le plus à la fin du temps réglementaire qui remporte la partie. Dans la Flag Battle, cinq drapeaux apparaissent de manière aléatoire, et vous devez tenter de les récupérer tous, en tout cas d'en avoir plus que vos adversaires – par équipes, on fait l'addition de vos drapeaux. Enfin dans le « Tale to Nose », vous devez dessiner un graffiti dans le dos de votre adversaire. Quand votre jauge de graffiti ou votre énergie arrivent à zéro, c'est l'élimination, et c'est le joueur qui parvient à rester en piste qui l'emporte – par équipes, on peut effacer les graffitis dessinés sur le dos du coéquipier. Voilà pour la liste des « missions » de ce mode VS, auxquelles vous pourrez vous préparer tout seul, grâce à la présence d'un mode Entraînement proposant de se faire la main sur chacune d'entre elles en un contre un face à l'ordinateur. Oui, Smilebit a vraiment pensé à tout !

Ce mois-ci, la palme de la claque technique revient sans conteste à la version bêta de Wreckless. Avec ce premier titre Xbox, Bunkasha met en évidence le gouffre technologique qui sépare la console de Microsoft des autres bécanes. La révolution 128 bits est en marche, les gars...



Zéro ralentissement, pas de clipping, un trafic dense, des piétons partout : bonjour la claque !

Wreckless The Yakuza Missions

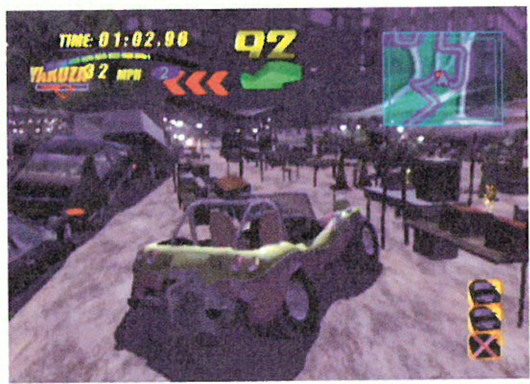


Éditeur : Activision
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars/avril 2002

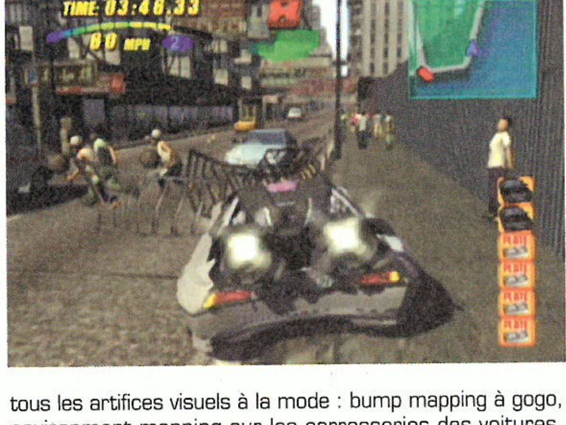
Mardi 29 janvier, 18h30, la salle des tests est en ébullition. Normal, une version plus avancée de Wreckless vient tout juste de débarquer à la rédaction. Très rapidement, des dizaines de personnes s'agglutinent autour de la Xbox, rendant l'atmosphère suffocante... Bref, ça sent le chacal, et pour une fois, les morceaux de fromage que Greg ramène de la cantoche n'y sont pour rien. Techniquement, le titre de Bunkasha a mis tout le monde d'accord. Même nos confrères de *Joystick*, qui, ces derniers temps, nous rendent de plus en plus souvent visite. Au risque de nous répéter (cf. le reportage d'Aruno dans le numéro précédent), d'un point de vue graphique, un nouveau cap a clairement été franchi. Imaginer un tel jeu sur PlayStation 2 semble parfaitement inconcevable. Le moteur mis au point par les développeurs gère en effet un nombre de paramètres tout simplement incroyable. Pour commencer, la surface de jeu (une ville ressemblant à Hong-Kong) s'étend sur plusieurs dizaines de km^2. Comme vous pouvez le constater sur les photos qui ornent cette page, non seulement la 3D affiche un nombre hallucinant de polygones (il suffit de zieuter la modélisation hyper-détaillée des voitures ou plus simplement des éléments du décor), mais en plus, les rues grouillent de vie : piétons, trafic super dense... Bref, pour schématiser, c'est Midtown Madness au pays de Shenmue, mais puissance 10 000.

Une vitrine technologique

Le tout est mis en valeur par des effets spéciaux spectaculaires qui renforcent encore un peu le rendu photoréaliste de ce jeu. À ce titre, on a à peu près droit à



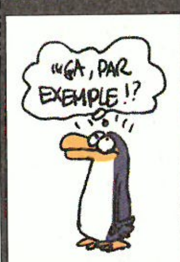
La ville grouille de détails ! Les effets spéciaux, eux, sont renversants !



tous les artifices visuels à la mode : bump mapping à gogo, environment mapping sur les carrosseries des voitures, effets de particules lors des collisions, ombres portées en temps réel (une explosion modifiera par exemple la projection de la lumière, juste dément), self-shading, déformations en temps réel et j'en passe. À cela s'ajoutent des modèles physiques inhabituels pour un jeu d'arcade (mention spéciale au moteur de collision). Pour couronner le tout, la Xbox encaisse toute cette surenchère visuelle sans broncher ! Le plus étonnant dans cette affaire, c'est que, a priori, le studio de développement n'a pas du tout exploité les spécificités de la puce graphique de la Xbox, la fameuse NV2A ! Tout a été programmé en utilisant les fonctions de base de Direct X ! Voilà qui laisse espérer de grandes choses sur cette bécane... si les développeurs s'en donnent la peine. Mais attention, ne nous emballons pas ! Si l'aspect technique de Wreckless nous a tous bien calmés, le gameplay, lui, divise allégrement les foules. En fait, le rejeton de Bunkasha n'est pas sans rappeler Super Runabout, un titre de série B qui, lors de sa sortie sur PS2, était passé complètement inaperçu. En gros, les missions consistent à intercepter des voitures de Yakuzas, un peu comme dans Chase HQ, à percuter des éléments du décor (par exemple des stands de Dim Sum) ou encore à récolter des items disposés à des endroits difficiles d'accès en empruntant des tremplins, le tout évidemment en temps limité. Wreckless nous a semblé très, très répétitif... pas plus que Crazy Taxi, me feront remarquer certains, ils n'ont pas tout à fait tort les bougres. Enfin, pour finir, les développeurs devraient sérieusement revoir la difficulté du jeu vraiment excessive. Voilà pour nos premières impressions, espérons simplement que le titre de Bunkasha aille au-delà de la démo technique pure et dure, et de ce point de vue-là, rien n'est moins sûr.

en bref

I'LL BE BACK !



En Slovénie, un homme de 48 ans désirant à tout prix une consultation avec un psychiatre a précipité sa voiture contre les portes vitrées d'un hôpital et a parcouru une trentaine de mètres de couloir jusqu'à la réception de l'établissement. « J'ai besoin d'un psychiatre de toute urgence. Si je n'en vois pas un, je vais revenir avec ma voiture », avait déclaré Aleksandar Oven, selon les témoignages du personnel médical.

Télex

Une édition spéciale de Guilty Gear sera disponible sur GBA sous peu au Japon, comprenant de nouveaux modes de jeu. Guilty Gear X est un transfuge des précédentes versions sorties sur PS2 et DC.

INCROYABLE !

Sony a décidé de sortir le Linux Kit PS2 en Europe ! Prévu pour mai 2002, celui-ci comprend un disque dur interne de 40 Go, une carte Ethernet 100 Base-T, deux CD d'installation de la version PS2 de Linux, une souris, un clavier et un câble spécial pour brancher la PS2 sur un moniteur. Le tout pour 249 euros... Les détails sur le lien www.scee.sony.co.uk/cgi-bin/scee/scee.pl?ps2linux !



Télex

Peter Molyneux a donné quelques détails sur Black & White Xbox dans une interview accordée à IGN.com. Il s'agit d'un jeu presque entièrement refait, dont l'interface est nouvelle et passe par la créature (il n'y a plus le curseur-main). Il déclare que B&W Xbox sera plus axé RPG que stratégie.

STATE OF EMERGENCY CENSURÉ ?

La rumeur allait bon train concernant une version édulcorée du titre de Rockstar. Eh oui, on ne peut pas impunément foutre le dawa en zone urbaine avec une violence non contenue et s'en tirer comme ça ! Les développeurs assurent pourtant « qu'il n'existera qu'une seule et unique version du jeu, que cela plaise ou non ». Houlà, les rebelles !



Cel Damage

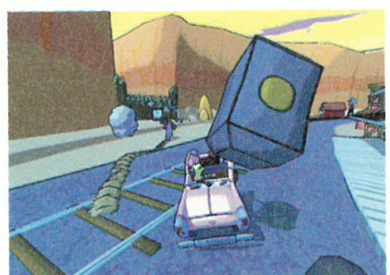


Avec Cel Damage, il se pourrait bien que l'on tienne le titre multijoueur le plus délirant sur Xbox. Tout en cell shading, le titre propose des affrontements en caisse entre quatre participants dans des arènes. Le style cartoon est évidemment omniprésent. Les différentes maps proposent des environnements très différents dans lesquels on peut tout détruire ou presque, chacune reprenant un thème bien connu (Far West, Halloween...). Les armes utilisées sont délirantes à souhait ; on trouve par exemple une tronçonneuse, une hache géante ou encore une batte de base-ball. Bien entendu, le jeu est speed et très pêchu. Peut-être même trop, justement, puisqu'à certains moments, on ne voit même pas les ennemis venir. Le look global semble nickel ; cependant, il reste quelques questions de fond concernant l'intérêt général (notamment le jeu solo et son aspect répétitif) qui trouveront leur réponse dans le test du mois prochain.

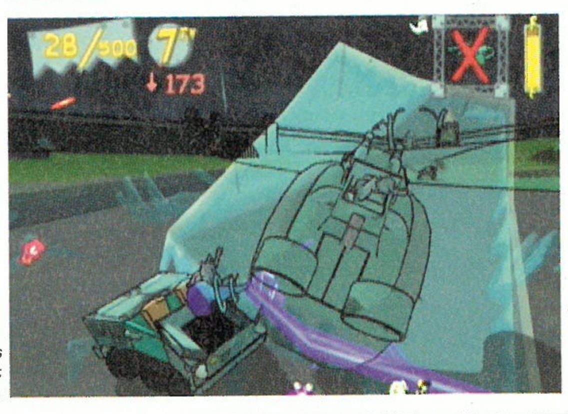
Éditeur : Electronic Arts • Machine : Xbox
Sortie en Europe : 14 mars 2002

Mitrailleuse contre batte de base-ball. Un affrontement équitable.





Les armes font elles aussi très cartoon.



Certains moments sont relativement bordéliques.

F1 2002

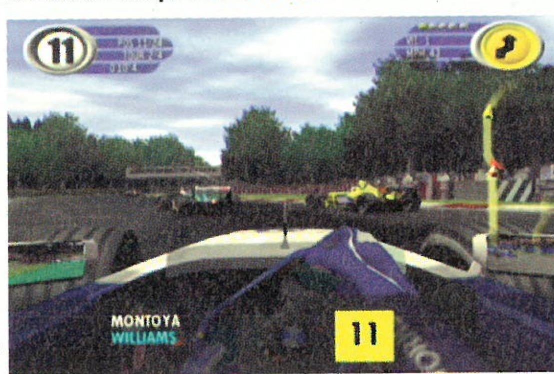


Pour ceux qui auraient loupé un ou deux épisodes, rappelons que F1 2001, au moment de sa sortie sur PlayStation 2, avait subjugué toute la rédaction, y compris nos confrères de *Joystick* (qui, soit dit en passant, jouent de plus en plus sur console) ! Réalisation d'enfer, dynamisme incroyable, conduite arcade-simulation super agréable, en clair, une des rares bonnes surprises estampillées EA Sports de l'année 2001. Dans le numéro du mois de janvier, souvenez-vous, nous avions testé la version import Xbox. Le bilan, curieusement, était déjà plus mitigé. Le portage souffrait en effet d'un manque incompréhensible de fluidité, une tare technique inacceptable pour une machine censée être nettement plus puissante que la PS2. Aussi, c'est sans trop y croire que nous nous sommes essayé à la version preview de l'édition 2002. Oui, vous avez bien lu, les petits Européens ne passeront pas par la case 2001. À la surprise générale, les développeurs ont rectifié le tir pour cette nouvelle mouture ! Le moteur de jeu a en effet considérablement gagné en fluidité, tous les ralentissements parasites ne sont plus que de mauvais souvenirs ! Le feeling, lui, n'a pas changé, la conduite est toujours aussi agréable et on retrouvera le fameux mode Challenge qui permettait de se familiariser progressivement avec les différents aspects de la simulation. Actuellement, EA Sports met à jour toutes les données concernant les écuries, les pilotes et les sponsors de la saison qui démarrera le 3 mars prochain ; le tracé d'Hockenheim, on l'espère, devrait bénéficier des modifications prévues (1 km de circuit en moins !). Voilà, c'est tout ce que vous devez savoir pour le moment. Rendez-vous le mois prochain pour un test en bonne et due forme.

Éditeur : EA Sports • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2002



Une simulation visuellement magnifique et riche en sensations.



Sur notre version, toutes les données de la saison 2002 n'étaient pas encore à jour.

en bref



LE PAPE, ROI DE LA MAGIE

Le pape Jean-Paul II a reçu, à la fin de l'audience générale hebdomadaire du mercredi, une délégation de prestidigitateurs catholiques composée d'une centaine de magiciens qui lui ont offert une baguette magique. Leur leader Don Silvio Mantelli a remis le présent contenu dans un écrin de verre, et a émis le vœu que « le Pape continue à faire les grands tours qui servent au monde : la paix et la sérénité ». Brrrrr, quel lyrisme !



Télex

Toujours dans la très intéressante interview de nos confrères d'IGN.com, P. Molyneux déclare au sujet de BC (le projet Xbox mené par Intrepid Games, 2e satellite de Lionhead) : « Si vous êtes comme moi, vous avez sans doute déjà eu une conversation du genre : " si je revenais dans le passé, comment je changerais le monde ? " Dans le concept de BC, c'est la façon dont vous jouez qui détermine l'évolution des hommes, s'ils vivent ou meurent. » Il ajoute que BC s'approche énormément d'un jeu d'arcade.

LE HAUT DÉBIT EN FRANCE

Matignon a donné le feu vert, le 6 février, pour permettre l'exploitation du réseau RTE (Réseau de Transport de l'Électricité) pour installer de la fibre optique et permettre le raccordement Internet en Haut Débit des régions les moins équipées en la matière. C'est la méthode la plus économique et la plus performante qui soit. On parle d'un raccordement quasi-général de l'ensemble du pays pour 2005 (certaines villes en disposent déjà).



Télex

Capcom affirme avoir écoulé près de 2 millions d'exemplaires d'Onimusha sur PS2. Ça veut dire qu'une version Platinum sera bientôt disponible ? Faut pas rêver non plus !

HOU SAMMY, J'AI PEUR !

Pour coïncider avec la sortie de l'adaptation au cinéma, THQ sortira un jeu basé sur Scoubidou sur PS2. Il s'agira d'un titre action/plate-forme basique. À l'heure qu'il est, nous ne savons pas si Scoubidou sera le seul personnage jouable. En outre, des bonus vidéo seront inclus dans le DVD. Au vu des photos, l'ambiance du dessin animé semble bien présente. Une question me traverse l'esprit : est-ce que les développeurs oseront intégrer une fin « à la Scoubidou » ?



Difintel - Micro

UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



XBOX
Sortie national
le 14 mars 2002

LE JEU RÉVOLUTIONNAIRE DE LA PS2

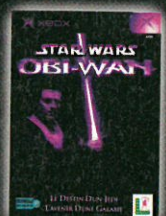


PETITS JOUEURS S'ABSTENIR !

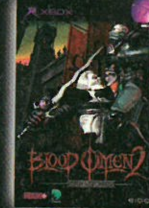
METAL GEAR SOLID 2











RETROUVEZ LA SELECTION DIFINTEL

LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

RANCE

ourg en Bresse	04 74 23 13 54
erney Voltaire	04 50 40 43 43
auteville	04 74 40 04 28
hauny	03 23 38 00 10
aon	03 23 79 08 84
lenton	04 93 28 26 55
ubenas	04 75 93 50 82
nnonay	04 75 67 70 76
harleville	03 24 57 98 93
amier	05 34 01 02 14
arbonne	04 68 42 37 58
odez	05 65 67 06 15
os-sur-Mer	04 42 05 02 07
ayeux	02 31 51 00 99
flour	04 71 60 13 91
urillac	04 71 43 56 56
inan	02 96 85 17 54
érigueux	05 53 53 55 54
ontbelliard	03 81 94 17 09
omans	04 75 72 78 34
alence	04 75 78 09 68
e Neubourg	02 32 07 00 35
ouviers	02 32 40 78 67
es	04 66 52 44 66
enouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Fontainebleau	02 33 49 47 11
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	04 90 74 31 83
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Beauvais • Briançon • Crest • Hyères •
• Juan les pins •

Pro Rally 2002



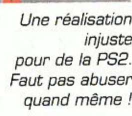
Ça fait bien un an et demi que la carrière de la PlayStation 2 a débuté en Europe, et pourtant, aussi curieux que cela puisse paraître, en matière de simulations de rallye, la place est toujours vacante. En attendant les premières versions jouables de V-Rally 3 et bien sûr du prochain Colin McRae 3.0, Ubi Soft, fort de son expérience sur PC, a décidé d'ajouter son petit grain de sel. Pro Rally 2002 n'est autre que la suite de... Pro Rally 2001, dont la sortie sur PC remonte, si mes souvenirs sont bons, à décembre... 2001 ! Sachez que, sans avoir pour autant cartonné dans les charts, cette simulation développée par la branche espagnole d'Ubi Soft a connu un certain succès critique. PR2001 proposait en effet des paysages photo-réalistes, ainsi qu'une conduite assez technique, différente de celle de Colin McRae Rally 2.0 (plus nordique que méditerranéenne, pour reprendre l'expression de nos confrères de *Joystick*). Enfin, tout ça pour dire qu'on n'en attend pas moins de cette édition 2002 sur pièssetou... mais pour le moment, autant être franc, c'est super mal parti ! Visuellement, on a effectivement plus l'impression de voir tourner un jeu PSone un peu amélioré qu'une véritable production 128 bits. Les décors sont vraiment d'une pauvreté affligeante, cette remarque vaut également pour la modélisation des caisses, ultra-basique. La conduite, de son côté, ne s'annonce pas particulièrement excitante (la direction est d'une imprécision rare) ! En ce qui concerne le contenu, vous pourrez piloter une bonne petite trentaine de bagnoles (Pro, Kit-car, Legend...) sur une vingtaine de spéciales. J'en connais qui vont devoir se doper à la caféine et au Guronzan...

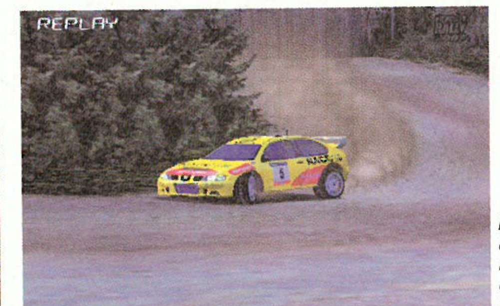
Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2 • Sortie en Europe : Avril 2002





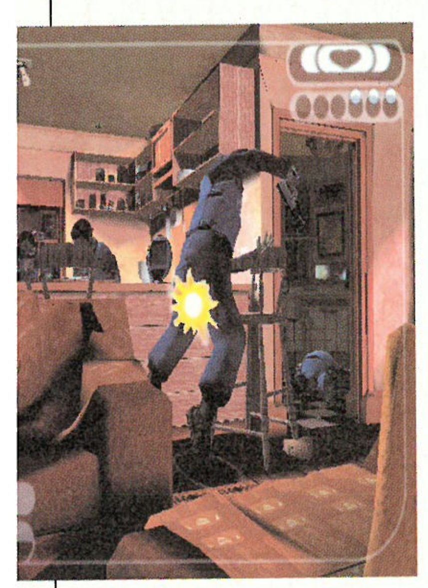
Une réalisation injuste pour de la PS2. Faut pas abuser quand même !



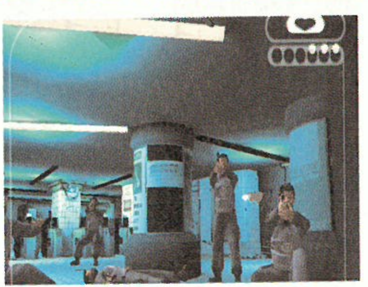


Pas de déformation de la carrosserie, ni de vue tableau de bord... pour le moment.

Endgame

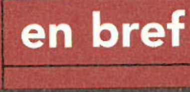






Annoncé par Ubi Soft pour très bientôt, Endgame est un jeu de shoot qui semble s'inspirer de No One Lives Forever, et qui met en scène Jade, une demoiselle dont le petit ami a été kidnappé par EuroDream. Cet organisme propose à un quidam de plonger dans un monde virtuel pour des raisons professionnelles ou pour son propre plaisir. C'est un peu flou tout ça, mais la jeune Jade n'écoutera que son courage pour combattre les fondateurs d'EuroDream sur le sol européen et américain, en shootant tout ce qui bouge sur 16 niveaux. On nous promet des lieux aussi exotiques que le tunnel sous la Manche ou les stations de ski alpines, des caméras dynamiques et un système de shoot compatible avec tous les pistolets Sony pour PSone et PS2. Une première sortie avait été fixée pour novembre 2001 et depuis, c'était Waterloo morne plaine au niveau des infos. C'est pas vraiment de bon augure tout ça, mais on ne sait jamais !

Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Été 2002





en bref

UN ZÈBRE CHEZ L'OPHTALMO

En Afrique du Sud, un jeune zèbre rendu pratiquement aveugle par une grave cataracte a eu récemment la chance de croiser un ophtalmologue, qui lui a rendu la vue. Danie Louw, exerçant à Nelspruit, a raconté qu'il passait ses vacances dans un domaine entouré d'une réserve naturelle à Uitsig, lorsqu'un jeune zèbre a littéralement titubé jusque dans sa résidence en se cognant partout.



Télex

TOCA Race Driver débarquera sur PlayStation 2 en juin prochain avec pas moins de 42 véhicules disponibles pour faire claquer les watts sur 13 championnats et 38 circuits.

LA COUPE DAVIS SUR CONSOLES

Ubi Soft vient de casser sa tirelire pour obtenir l'accord de la Fédération Internationale de Tennis afin de développer des jeux basés sur la Coupe Davis. Ou comment aborder le tennis avec une stratégie d'équipe sous le couvert d'une compétition mondialement connue. Le soft sera disponible sur toutes les consoles nouvelle génération. Evidemment.



Télex

Nintendo devrait proposer 180 000 GameCube sur le territoire français le 3 mai prochain. Le lancement sera accompagné d'un budget publicitaire de 100 millions d'euros.

LES PRÉ-COMMANDES XBOX

Avant la sortie japonaise de la console de Bilou fixée le 22 février dernier, le site Amazon japonais affirmait avoir atteint un nombre record de pré-commandes. Microsoft n'a pas confirmé la nouvelle et s'est contenté de chiffrer à 50 000 le nombre de consoles en édition limitée (à dominante grise) disponibles le jour du lancement. Pas si réfractaires que ça, les Japonais !



50 H d'essai sur AOL

c'est 50 heures à s'enrichir devant un écran

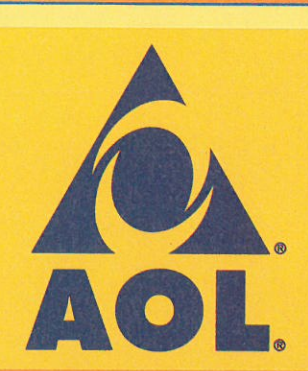
Accès Internet et télécommunications inclus. Conditions de l'offre disponibles au : 0 826 02 6000 (0,15€/min soit 0,98 FRF/min) et en ligne sur www.aol.fr

CD Rom de connexion gratuit au : **0 826 02 6000**

(0,15 €/min soit 0,98 FRF/min).

Découvrez notre meilleur forfait tout compris (accès Internet et télécommunications inclus) :
50H par mois = 14.95€ (98,07 FRF) par mois pour une durée d'engagement de 24 mois.

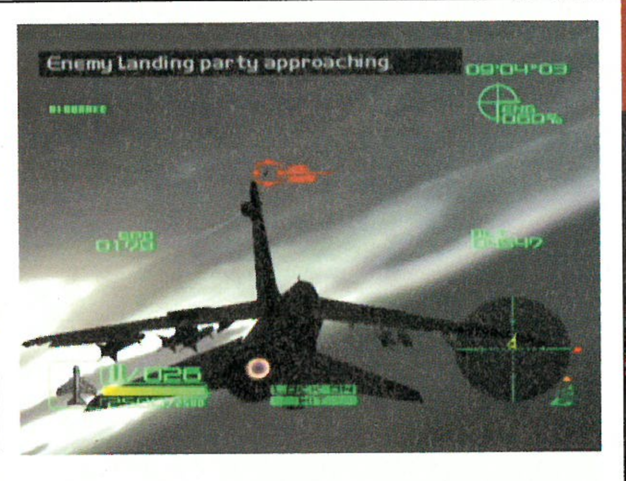
Offre strictement réservée aux particuliers résidant en France métropolitaine. Conditions détaillées de cette offre en ligne sur www.aol.fr et au 0 826 02 6000 (0.15€/min soit 0,98FRF/min). Assistance technique 7 jours/7 de 8h à minuit. Informations exactes au 01/01/2002.



Une console sans jeu d'avion, c'est tout simplement impensable. Après un passage peu remarqué sur Dreamcast, Deadly Skies Storm fait son come-back sur Xbox. Comment ça, vous vous en moquez ?



Éditeur : Konami
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2002



Deadly Skies Storm

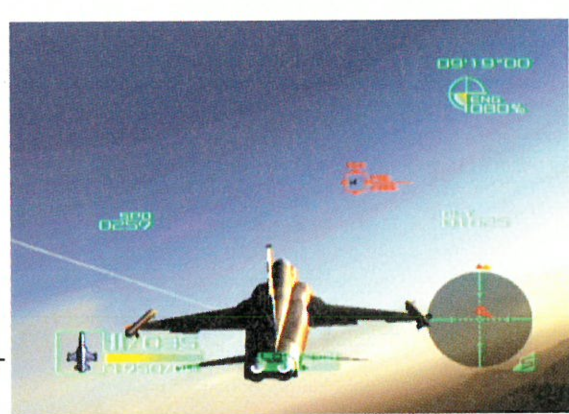
Si Sony et Camden Studio sont parvenus à sortir des sentiers battus avec Dropship en proposant aux amateurs de combats aériens un gameplay franchement novateur, Konami, lui, n'a pas vraiment pris de risques avec ce second volet de Deadly Skies (petit rappel : le premier opus était sorti sur Dreamcast il y a environ deux ans). Les développeurs ont en effet préféré miser sur un feeling à la Ace Combat. En clair, il ne faut pas s'attendre à autre chose qu'à un dégommage de cibles ultra-classique. N'oublions pas qu'à l'origine, ce titre a été développé pour soutenir le lancement de la Xbox au Japon...

Du bon et du moins bon...

Évidemment, combat aérien oblige, la comparaison avec le dernier Ace Combat est inévitable. Premier constat, visuellement, les deux titres se tiennent, bien que les avions de Deadly Skies soient moins détaillés que ceux d'AC4. Les décors offrent grosso modo le même rendu photo-réaliste. Les proportions sont toutefois mieux respectées que dans le titre de Namco. Ce coup-ci, on distingue parfaitement les cibles au sol, vous n'aurez pas l'impression de shooter de vulgaires fourmis. Mais bon, pas question de parler de tuerie graphique. C'est correct, sans plus, eu égard à la puissance de calcul de la Xbox. L'aspect dogfight est également un peu plus poussé. Les appareils ne se laissent pas descendre facilement, il faut trouver le bon angle d'attaque avant de balancer son missile, en se positionnant de préférence dans les six heures de l'ennemi. Autre difficulté : votre zinc ne peut pas transporter plus d'une petite vingtaine de missiles, ces derniers servant également à détruire les cibles terrestres ; le joueur devra nécessairement faire usage de son canon pour se débarrasser des cibles secondaires gênantes. En clair, l'aspect tir au pigeon est un peu moins prononcé que dans Ace Combat 4. Les missions, quant à elles, restent dans l'ensemble assez classiques. Les objectifs s'avèrent toutefois mieux définis que dans le titre de Namco, qui se contentait d'une destruction massive de cibles en un temps donné. Concernant les modèles de vol, vous aurez la possibilité de choisir trois niveaux de difficulté. Si le pilotage reste globalement axé arcade, en mode Ace, les décrochages seront nettement plus fréquents et l'inertie de l'appareil plus prononcée. D'autre part, comme dans la série Ace Combat, chaque victoire rapporte une certaine somme d'argent qui vous permettra d'acquérir par la suite des modèles plus performants mais aussi de customiser les caractéristiques de vos appareils (vitesse, maniabilité, stabilité, etc.). Une bonne idée. Reste que les sensations de vol nous ont paru un peu mollassonnes ; on aurait aimé que l'impression de vitesse soit plus convaincante et un peu plus de nervosité dans les commandes (l'avion se traîne, même à basse altitude). Les développeurs auraient également pu soigner l'aspect de « l'affichage tête haute » : pas de verrière, pas de cockpit virtuel, une représentation des instruments de bord très old-school, pour ne pas dire super grossière... hum, tout ça fleure bon la « flemmingite aiguë » et la précipitation. Bref, de prime abord, Deadly Skies Storm tient plus du shoot efficace que de la bombe ludique incontournable. On reparlera de tout ça en détail au moment du test.







Des dogfights un poil plus techniques que dans Ace Combat 4.

en bref



L'ACCIDENT GLAUQUE DU MOIS

À Londres, le corps sans vie d'un bébé prématuré de 17 semaines a été retrouvé bouilli dans une blanchisserie industrielle après avoir été jeté par erreur dans un panier à linge d'un hôpital de Sidcup. L'affaire, révélée par le quotidien à sensation *The Sun*, a contraint la directrice de l'hôpital, Helen Moffatt, à présenter publiquement des excuses. En effet, le corps aurait dû rejoindre la morgue au lieu de finir dans un panier à linge.

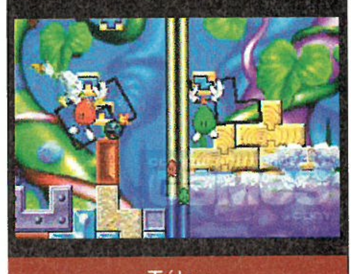


Télex

Le groupe d'énervés californiens Linkin Park a réussi à faire sponsoriser sa prochaine tournée nationale par Microsoft. Des goodies Xbox seront offerts aux pigeons, euh... au public.

LA FÊTE DES ŒUFS

Eggo Mania met en scène des œufs multicolores dans une sorte de Tetris-like dont l'intérêt est d'emmener les ovocytes en haut de l'écran en évitant les pièges et les chutes dans l'eau. Un soft mignon tout plein, avec des couleurs chatoyantes, qui sera disponible en mars sur GBA, et prochainement sur PS2 ; c'est le développeur japonais Kemco qui le dit.



Télex

Les Pokémon ont failli se faire ravir leur couronne du jeu vidéo le plus vendu l'année dernière (sur 8 pays européens) par Harry Potter. Bientôt la fin d'un règne !

VIVE LA VIOLENCE !

THQ, spécialiste de la violence sur ring, récidive avec Pride FC. Ce titre de baston pour PS2 sortira cet été et sera dans la lignée d'Ultimate Fighting, donc les règles n'existeront pas. Tous les styles seront présents, du catch au judo. Graphiquement, cela ne semble pas mauvais, mais comme pour les jeux de catch du même éditeur, difficile de savoir si le public français sera réceptif au genre.




ublic Adulte
ÉCONSEILLÉ
ux moins de
16
ANS
XBOX
FAITES-VOUS JUSTICE VOUS-MÊME.
MAX PAYNE

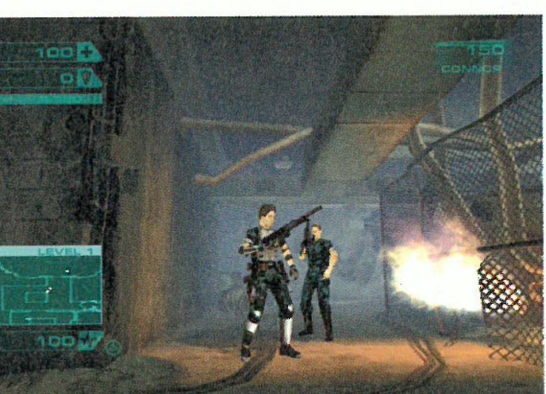
Terminator Dawn of Fate

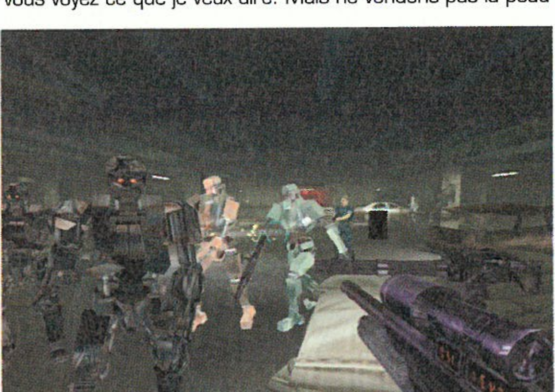




Le salut pour Infogrames viendra-t-il de Terminator ? Impossible de se prononcer pour le moment. Pour être franc, on reste très prudent quant au potentiel de ce titre. Il faut dire que jusqu'ici, jeux vidéo et grosses licences cinématographiques ont rarement fait bon ménage. On sait assez peu de choses sur Terminator, Infogrames distillant les informations au compte-gouttes. Au vu des photos, ce jeu d'action ne devrait toutefois pas faire dans la dentelle, ni révolutionner le genre d'ailleurs. Sans vouloir jouer les rabat-joie, ça sent clairement le shoot basique à pleines narines… les plus pessimistes diront le sapin. Côté réalisation, rien d'inhabituel à signaler. Il faut dire que le développement de l'animal a été confié en partie à Titus, si vous voyez ce que je veux dire. Mais ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir « fraggé ». Sait-on jamais, un miracle de dernière minute, on a déjà eu droit à ce genre de chose dans le milieu. Le scénario se déroulera en 2027, quelque temps avant l'envoi dans le passé du T-800 chargé d'éliminer Sarah Connor. Le joueur pourra incarner trois personnages, dont Kyle Rease qu'on ne vous fera pas l'affront de présenter et Catherine Luna, un commando version nana dopée aux anabolisants. En outre, Terminator proposera une bonne vingtaine d'armes et une petite douzaine de niveaux. Voilà, c'est tout. En attendant de plus amples informations, soyez gentil, ne ricanez pas bêtement en matant les photos d'écran, un peu de respect, merci.

Éditeur : Infogrames • **Machines :** PS2 et Xbox
Sortie en Europe : Avril 2002

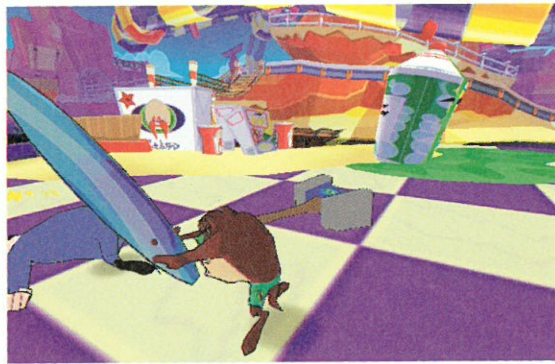

Une modélisation très inspirée du néo-cubisme…

Taz Wanted




Ouais bon voilà, le diable de Tasmanie fait son come-back sur PS2 et Xbox. Il s'agit d'un basique jeu de plate-forme tout en 3D dans lequel on est totalement libre. Comme beaucoup (trop ?) d'autres titres du moment, le jeu exploite la technique du cell shading qui permet de retranscrire une ambiance « cartoonifiante ». Comme l'on pouvait s'y attendre, Taz bastonne ses ennemis en faisant sa fameuse tornade, mais il possède aussi la capacité d'utiliser différentes attaques spéciales selon le tableau dans lequel il évolue (des coups de pied retournés ou encore une planche de surf). La version Xbox promet un minimum de fun malgré l'aspect vide des aires de jeu, alors qu'en ce qui concerne la PS2, on remarque que le frame-rate fait un peu tiep. On espère que cela sera corrigé d'ici la sortie, sinon ça va faire désordre.

Éditeur : Infogrames • **Machines :** PS2 et Xbox
Sortie en Europe : Mai 2002


Déguisé en surfeur, Taz utilise sa planche pour latter les quelques ennemis qu'il rencontre.





Taz aux platines, ça déchire vieux !

en bref



LE SOMMET DES CHIOTTES 2004

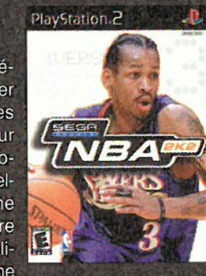
Après avoir obtenu le droit d'organiser les Jeux Olympiques de 2008, Pékin vient de remporter le premier Sommet mondial des toilettes de 2004. La capitale chinoise a séduit les officiels de la World Toilet Society (WTS) lors de leur sommet à Singapour en novembre dernier. Entre 1987 et 2000, la municipalité a investi 40 millions de yuans pour transformer les toilettes publiques installées dans les quartiers touristiques.



Télex

Konami planche sur l'adaptation de Zone of the Enders sur GBA. Cette version comportera 35 chapitres, un système de combat classique au tour par tour et sera disponible chez nous au printemps.

NIKE VS SEGA



La marque américaine va traîner Sega devant les tribunaux pour violation de propriété intellectuelle. Elle estime que la dernière campagne publicitaire de la firme japonaise pour NBA 2K2 serait une copie conforme du spot Nike vieux de 6 ans, qui mettait en scène Michael Jordan s'envolant devant nos yeux ébahis vers un panier par écrans TV interposés. Encore une histoire de gros sous…

Télex

Acclaim prévoit de sortir cet été sur GBA un jeu de boxe sobrement intitulé Punch King, avec un choix de 18 boxeurs, plein de combos et un éditeur de boxeur. Supeeeer !

DES VENTES U.S. RECORD !

Dans la série « nous sommes tous des vaches à lait », les bénéfices dégagés par la vente de jeux vidéo en 2001 ont atteint la somme faramineuse de 9,4 milliards de dollars sur le sol américain, soit une augmentation de 43 % en un an ! On applaudit Sony qui réussit à nous refourguer une tonne d'accessoires pour sa PS2, et Microsoft qui parvient à écouler sa machine et ses jeux à un prix plutôt dissuasif.



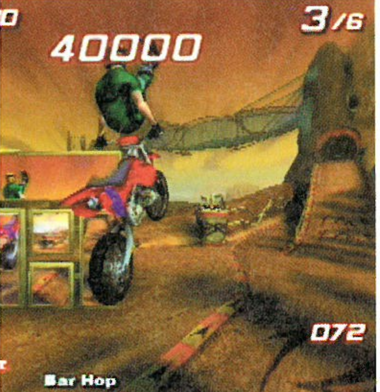


XBOX
MUSIQUES DE
MOBY
FATBOY SLIM
PROPELLER HEADS
Mad Dash ?
Course déjantée,
jouabilité d'enfer,
graphismes qui déchirent.
J'en ai pris plein
la tronche !
dwidge B.
esteuse sur Xbox.
XBOX
MAD DASH
AD DASH - TOUS LES COUPS SONT PERMIS !
www.maddashracing.com
EIDOS
www.eidos.com





Freek Style



Le Level Design s'annonce intéressant…

Sur les niveaux les plus avancés, la réalisation s'avère de bonne facture.

BIG a dû gonfler ses équipes, les pauvres gars ont du pain « spiritique » sur la planche ces temps-ci ! Après SSX Tricky et en attendant Sled Storm 2 (cf. News Europe là, hop, juste en dessous), leur puissant moteur s'apprête encore une fois à être rentabilisé… On remplace les snowboards par des motocross, la neige par de la boue, et hop, on obtient un nouveau jeu prêt à être emballé ! J'exagère à peine, en tout cas cette impression se fait vite ressentir. Reste un principe vraiment fun qui n'est plus à prouver, doublé d'une réalisation qui s'annonce très respectable. Comme dans SSX, les pistes sont complètement délirantes, les tricks aériens super nombreux (toujours par le biais de combinaisons avec les touches de la tranche) et les bosses vous transportent à 30 mètres de haut. Le jeu, bien que loin d'être fini, dégage déjà un gros potentiel fun, comme Sled Storm 2… Reste à savoir si l'on ne se lassera pas, à la longue, de retrouver une même formule déclinée à l'infini…

Éditeur : EA Sports BIG • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002



Des tricks super nombreux, comme d'hab'.




Sled Storm 2



Les engins sont maniables et réagissent très bien.

Les tricks ont évidemment la part belle dans le gameplay.



La « touche SSX » est tout de suite palpable.

Le meilleur jeu de scooter des neiges de la PSone fera son come-back « next-gen » le mois prochain. Le développement de Sled Storm 2 a été confié à BIG, le talentueux développeur de SSX, NBA Street et SSX Tricky, qui est décidément devenu le studio chouchou d'Electronic Arts… La formule change quelque peu au passage, en récupérant le moteur graphique et l'esprit déjanté de SSX. Après avoir tâté cette version preview, nos premières impressions sont plutôt bonnes : ça speede à mort, c'est jouable, fun… Le principe de jeu reste très proche de SSX, avec des tricks à lancer en l'air (en combinant les boutons de la tranche) pour récupérer du boost, mais aussi des points pour accéder à de nouveaux véhicules, des personnages cachés, etc. Bref, une formule qui a fait ses preuves et qui semble se prêter à merveille à cette nouvelle discipline. Notez cependant que le gameplay souffrait de ralentissements juste monstrueux, que la réalisation n'était pas aussi clean que celle de SSX et que le design laissait un peu à désirer sur certains circuits… Espérons que tout cela sera corrigé pour le test du mois prochain.

Éditeur : EA Sports BIG • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin mars 2002

en bref



UN MANUEL TROP VULGAIRE !

Le premier ministre thaïlandais a demandé que soit retiré de la circulation un manuel d'éducation sexuelle, en raison de son langage jugé trop explicite. Les critiques du livre lui reprochent notamment le langage imagé utilisé pour la masturbation, pour laquelle ce livre offre une section de conseils pratiques. Les expressions tirées du langage populaire telles « chuk wao » (faire voler le cerf-volant) ou « tok bet » (prendre le poisson à l'hameçon) ont été jugées inacceptables.



Télex

Pour fêter ses 30 ans d'existence, Atari proposera, en ce délicieux mois de mai, une compilation de 6 de ses titres sur GBA, dont Astéroïds et Battlezone. Ça ne nous rajeunit pas !

LA GAMECUBE, C'EST CHEAP !



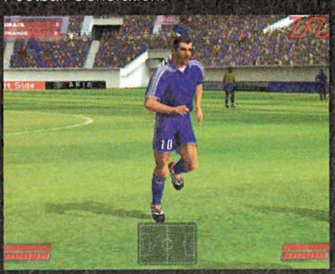
La radinerie des Écossais est légendaire, celle des Anglais est moins connue. Pourtant, les revendeurs britanniques estiment que le « faible » prix de vente de la GameCube conseillé par Nintendo ne leur permettra pas de dégager des marges de bénéfices satisfaisantes sur chaque vente. Les magasins anglais envisageraient une hausse de 20 à 30 £ (32 à 48 euros) par rapport au prix initial de 149,99 £ (243 euros).

Télex

C'est officiel : depuis le 8 février dernier, Kalisto a déposé le bilan, faute d'avoir obtenu des garanties financières quant à son avenir. Néanmoins, Nicolas Gaume, son PDG, explique qu'il se battra « pour trouver une solution qui assurera la continuité d'exploitation ». C'est tout ce qu'on lui souhaite…

ZIDANE MODÉLISÉ

Un jeu de football basé autour de Zidane est en cours de développement chez Cryo. La modélisation des joueurs a l'air bof ; en revanche, on sait que Zizou a participé à la motion capture. Comme je n'aime pas balancer gratuitement sur Cryo, il vaut mieux attendre autre chose que des photos pour porter un jugement sur Zidane Football Génération.



en bref

LES NOUNOURS PATHOGÈNES

Les jouets en peluche placés dans les salles d'attente des médecins pour faire patienter les enfants sont des foyers d'infections, affirment des scientifiques néo-zélandais. Les résultats publiés dans le British Journal of General Practice montrent que 90 % des jouets en peluche examinés ont des taux de contamination bactérienne s'échelonnant de modérés à élevés.



Télex

Selon une rumeur, une suite de Vib Ribbon serait en cours de développement. La nouvelle devrait être officialisée au prochain Game Developers Conference. Et hop, un jeu d'extraterrestre de plus !

SHANTAE SUR GBC & GBA

Capcom proposera aux joueurs américains une version GBA améliorée avec nouveaux modes de jeu et persos bonus. Shantae est un génie qui a pris l'apparence d'une danseuse du ventre. La donzelle pourra se transformer à loisir et utiliser ses cheveux en guise de fouet pour combattre Risky Boots, pirate au féminin. Sorts, créatures exotiques et armes magiques seront de la partie ce mois-ci aux États-Unis.



Télex

Un des nouveaux personnages de Soul Calibur 2 en arcade s'appellera Asterisk. Plus de news le mois prochain dans notre dossier spécial. Vive la France !

3DO FAIT LA TRONCHE

La société américaine accuse en effet des pertes vertigineuses, pour le 3e trimestre fiscal, qui atteignent les 32,5 millions d'euros pour un chiffre d'affaires de 17,5 millions d'euros. Privilégier les jeux sur les consoles « vieille génération » ne semble plus très rentable, et 3DO prépare un retour fracassant sur GameCube. À croire que les Army Men n'ont plus vraiment la cote !

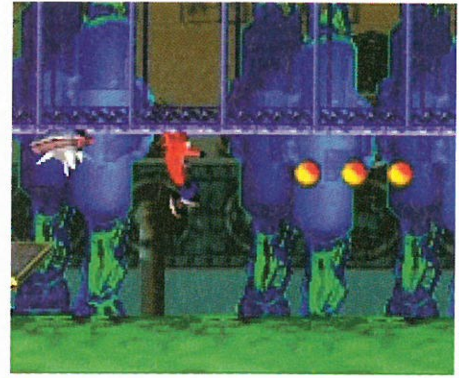


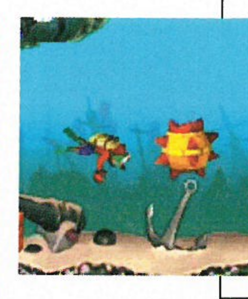
Crash Bandicoot XS

GAME BOY ADVANCE

Le monde Maya est très coloré, ma foi !







Un Crash sans « toupie », c'est comme un Angel sans bière.

Ce sont les très compétents développeurs d'Antoine Faucon (Tony Hawk) sur GBA qui se sont occupé de la version de Crash Bandicoot XS sur la 32 bits portable de Nintendo. Techniquement impressionnante, la réalisation mélange sprites en vraie 3D et décors en 2D pour un résultat esthétique optimum ! C'est simple, on a l'impression de jouer à un Crash sur PSone, toutes proportions gardées. Outre des phases de plate-forme conventionnelles, vous trouverez des passages de poursuite en vue de face très bien fichus, histoire de varier les réjouissances. Autrement, le but de la manœuvre consiste toujours à récolter des pommes et à découvrir des stages bonus. Le soft offre une vingtaine de niveaux répartis sur 6 mondes, ainsi qu'une prise en main exemplaire. Crash peut, comme à l'accoutumée, effectuer des tourbillons meurtriers, s'aplatir sur le ventre ou ramper à quatre pattes. À en juger par l'excellente qualité de la version preview, ce n'est pas jouer les médiums à deux euros à la Paco Rabanne que de prédire un avenir exceptionnel à CB XS ! Et là, vraiment, tout est dit !

Éditeur : Vivendi Universal Games • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie en Europe : Mars 2002



Comme dans les moutures PSone, le soft contient des niveaux aquatiques.

Rogue Spear



Quelle puissance ! Ubi Soft nous réserve pour le mois d'avril une conversion de Rogue Spear sur GBA. Amis des SWAT, vous allez pouvoir tripper comme des damnés ! La première agréable surprise provient des sons et des musiques, qui s'avèrent d'excellente qualité. Effectivement, les fans de la mouture PC ou Dreamcast reconnaîtront aisément les airs entraînants du jeu d'origine, et ce grâce à une digitalisation sonore de haute volée. Sinon, le titre est passé de la 3D à la 2D, avec des petits personnages et une représentation en vue de haut fort appropriés. Il sera toujours possible de diriger une escouade de 4 keums des Forces Spéciales et de bénéficier de plusieurs formations, ainsi que de couvertures de zones, ou encore de faire preuve de furtivité en se déplaçant en canard ou d'escorter des otages en lieu sûr.

Les grenades restent le moyen le plus efficace de se débarrasser d'un paquet de terroristes.





Si, graphiquement, Rogue Spear ne casse pas la baraque, en revanche, il devrait offrir un intérêt de jeu fort captivant grâce à ses possibilités tactiques et son ambiance à base de « Target Acquired ! ». Bien que la version soit encore à l'état de « Work in Progress », il faut avouer qu'on a été très emballé par sa jouabilité et ses campagnes héroïques. Bref, plus qu'un mois à patienter !

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie en Europe : Avril 2002

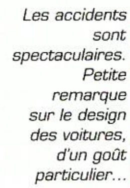


Il est possible d'utiliser un expert de la démolition pour faire sauter des portes.



Libérez l'otage à genoux face à l'armoire.

Crash



Éditeur : **Vivendi Universal Games**
Machine : **Xbox**
Sortie en Europe : **Avril 2002**

Sept ans après le premier Destruction Derby sur PSone, Rage reprend le concept et le transpose sur une console 128 bits. Au programme, toujours de la tôle froissée par tonnes, mais avec un peu plus de variations. Ouf.

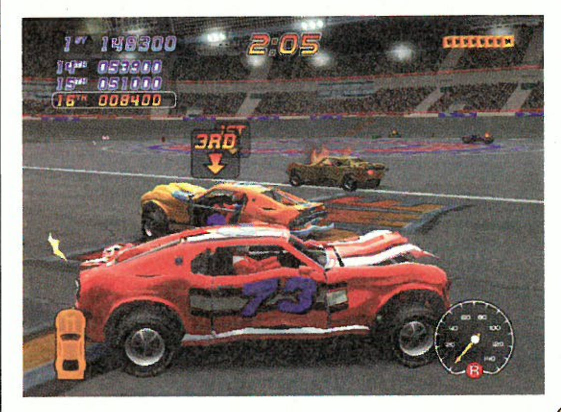
Je vous rassure tout de suite, Crash n'a rien à voir avec le fameux marsupial, ni avec le film de Cronenberg (quoique, j'adorerais savoir comment des développeurs pourraient se débrouiller pour en faire une adaptation). Le titre n'est rien d'autre qu'une réactualisation de Destruction Derby. De la carrosserie pliée et des moteurs en feu, voici donc le leitmotiv de la prochaine production de Rage. Nous sommes en droit de nous demander si le genre est encore d'actualité, avec l'avènement des consoles nouvelle génération, mais Rage fait apparemment confiance à son projet. À mon avis, ils comptent surtout sur le public américain, un des seuls pays où la discipline existe et où elle reçoit un succès du feu de dieu. En Europe, il y a pas mal de « chances » pour que les gens s'en fichent, mais après tout, qui sait...

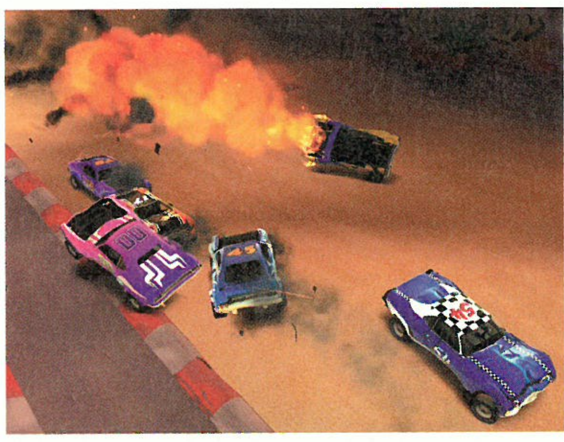
US Party !

Plusieurs modes de jeu seront disponibles, avec tous la même finalité : tout péter. On retrouve le combat en arène avec une bonne dizaine de participants dans lequel le dernier survivant gagne, le mode Un Contre Un, ainsi qu'une sorte de chasse durant laquelle il faut éclater le « chat ». Ce n'est pas très fin, mais pour ceux qui aiment, cela peut se révéler jouissif. Le nombre de voitures proposées s'élève à 12, composées en moyenne de 10 000 polygones chacune. Les dégâts de la caisse sont importants, car absolument tout est déformable. Cependant, quel que soit l'état de la voiture, les conditions de conduite ne changent pas... tel fut le choix des développeurs pour ne pas pénaliser (et frustrer) le joueur qui se retrouve avec une voiture à moitié arrachée. On retrouve aussi l'inévitable turbo qui permet d'accélérer brutalement pour multiplier les dégâts du véhicule que l'on percute. Parmi les bonus, on remarque aussi un mode cascade qui, comme son nom l'indique, demande au joueur d'exécuter un certain nombre de figures, par exemple des sauts gigantesques à l'intérieur d'anneaux. Enfin, on trouve un mode correspondant à une course de base en temps limité avec des checkpoints, et tout ce qui va avec. La conduite n'est pas vraiment au top, le véhicule prend les virages de manière super brusque... Ok, c'est de l'arcade, mais ça paraît tout de même exagéré. Gageons que les développeurs corrigeront tout cela d'ici la sortie du titre. Joué en solo, le titre ne vous rendra pas fou, mais à plusieurs, il peut devenir intéressant. Bien sûr, c'est pas intello, mais plutôt du genre on pose son cerveau dans un coin et on prend le paddle. Que voulez-vous, c'est aussi ça l'Amérique... À vous de voir de quel côté de l'Atlantique vous vous situez.



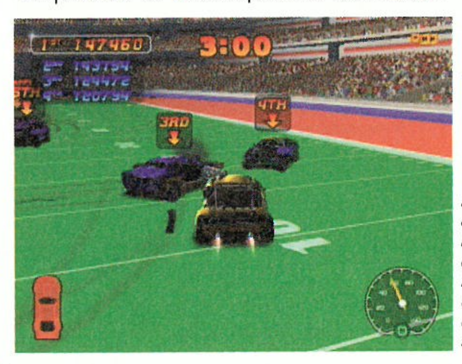
Le nombre de voitures qui s'affichent est important. Du coup, c'est le foutoir total !




Les accidents sont spectaculaires. Petite remarque sur le design des voitures, d'un goût particulier...

Dans ce type d'épreuve, la tôle froissée fera partie du train-train habituel.





Les aires de jeu sont nombreuses, on trouve même un terrain de football américain !



en bref

LA SOLUTION ÉNERGÉTIQUE FINALE

La Thaïlande, à la recherche de nouvelles sources d'énergie, envisage de mettre à profit sa population carcérale en transformant leurs excréments en gaz ! Après une campagne nationale couronnée de succès, consistant à transformer en gaz de la crotte de cochon, les autorités thaïlandaises veulent étendre ce procédé afin de réduire les coûts d'importation de combustibles.

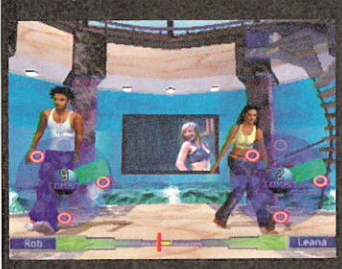


Télex

Squaresoft a récemment déposé les noms Chrono Break et Unlimited SaGa, ce qui confirme bien que des suites de Chrono Trigger et SaGa sont en cours de développement.

OUPS, I DID IT AGAIN !

La petite Britney, elle touche vraiment à tout dernièrement. Elle vient de tourner la pub la plus chère de l'histoire, ainsi qu'un film très « teenager » du nom de CrossRoad qui s'annonce intense, philosophiquement parlant. Et là, elle enchaîne avec un jeu vidéo, Britney Spears : Just a move, édité par THQ. La réponse à la question que vous vous posez : non, on ne la verra pas à « oualpé ».



Télex

Super Robot Taisen Impact sortira le 28 mars. Goldorak fera ainsi son entrée sur PS2. Mine de rien, il s'agit du jeu le plus attendu de Greg, le fanatique des sandwichs au fromage. Si ça, c'est pas un gage de qualité...

LE RETOUR INUTILE

Pac-Man World 2 est prévu sur GameCube et sur PS2. Le titre sera en 3D et proposera d'incarner toute la Pac-Man familia qui comprend Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pac-Man Jr et professeur Pac-Man. Toujours aussi original : il faudra collecter des boules en évitant les fans. Quel est l'intérêt ? À part rapporter de l'argent à Infogrames, je n'en vois pas.



ESPN Winter Sports 2002





Des graphismes plutôt soignés, un gameplay simple mais de qualité… ESPN s'annonce relativement bon… enfin, reste à confirmer !



Avec les Jeux Olympiques de Salt Lake City, il fallait s'attendre à voir débouler un paquet de jeux profitant de l'événement. Konami, quoique ne profitant pas d'une licence officielle (contrairement à Eidos), nous propose ici une série d'épreuves assez réjouissantes. De la descente à ski au parcours de bosses, en passant par le patinage artistique, le saut à ski, le bobsleigh ou encore le curling (mais est-ce vraiment un sport ?), on compte en tout dix disciplines différentes à maîtriser. Vous pouvez essayer chacune d'elles individuellement ou bien participer à un championnat. Les commandes se révèlent assez simples, voire simplistes, mais rendent le jeu convivial. Il faut appuyer en rythme, choisir les bons angles, suivre une succession de touches comme dans Parappa… C'est a priori basique, mais pas toujours si évident. Question réalisation, le jeu tient la route et se révèle somme toute agréable à regarder. Un titre pas révolutionnaire, donc, mais qui devrait réchauffer l'ambiance de certaines chaumières, malgré son univers un peu froid…

Éditeur : Konami • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2002

Yager

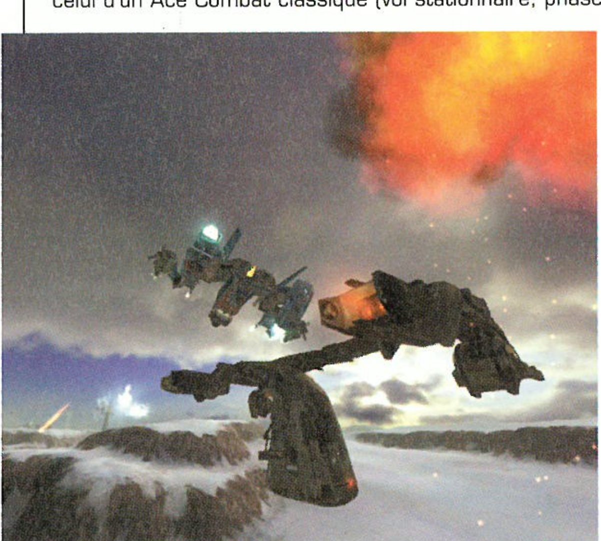


S'il ne faut pas attendre grand-chose de Deadly Skies Storm qui joue sur les plates-bandes d'Ace Combat 4, Yager, lui, voit un petit peu plus loin. Ce jeu de combat aérien se déroulant à la fin d'un XXIe siècle dominé par de puissantes corporations proposera une campagne solo bénéficiant d'une trame scénaristique très travaillée. Vos performances de pilote pourront notamment influencer vos relations avec les différents protagonistes du jeu ; de même, certains objectifs changeront en fonction de vos résultats. Mine de rien, on n'avait pas eu droit à ce genre de chose depuis Colony Wars sur PSone ! Sur le papier, ce titre développé par Yager Development promet monts et merveilles. À l'instar de Dropship, le pilotage de votre vaisseau devrait être un peu plus subtil que celui d'un Ace Combat classique (vol stationnaire, phase d'atterrissage, combats subaquatique…) ; il sera d'autre part possible d'améliorer son équipement et de jouer à plusieurs en Deathmatch ou en Coopération. Si l'on met de côté le look furieusement ringard du héros (bonjour la tronche de beauf !), Yager s'annonce graphiquement assez réussi (la réalisation fait toutefois très PC). Les paysages proposent de vrais reliefs, les échelles sont respectées ; les unités, quant à elles, bénéficient d'une modélisation relativement détaillée. Reste à savoir maintenant si les 25 missions et le gameplay parviendront à scotcher les amateurs de combats aériens. Affaire à suivre…

Éditeur : THQ • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Printemps 2002



Les dogfights s'annoncent spectaculaires.



Des paysages sobres mais proposant des reliefs réalistes.

en bref



LE MIKE TYSON-LIKE DU MOIS

Au Vietnam, un homme a été condamné à une peine de neuf années de prison pour avoir tué son beau-père en lui mordant l'oreille, selon le journal *Lao Dong*. Le vieil homme, âgé de 52 ans, est mort d'une crise cardiaque peu après avoir été mordu alors qu'il tentait de séparer sa fille et son mari en pleine dispute.



Télex

Juste un petit télex pour annoncer l'arrivée prochaine de All Stars Baseball 2003 d'Acclaim sur toutes les bécanes nouvelle génération. Supeeer ! Au menu : 900 joueurs, une modélisation des keums ultra-réaliste et un nouveau système de renvoi de la balle.

TOXIC GRIND SUR XBOX ET GC

THQ annonce pour l'été Toxic Grind sur les nouvelles consoles. Il s'agira d'un soft de BMX dont l'action se déroulera en 2097 ! Vous incarnerez Jason Hayes, un homme participant à une émission de télévision sadique, qui devra « rider », pour survivre ! *Le Prix du Danger* réactualisé, en somme !



Télex

La politique de prix de Take 2 (ses jeux sont vendus 46 €) porte ses fruits. Max Payne et Gran Theft Auto III occupent respectivement la première et la deuxième place du Top 10 PS2 de Micromania. No comment.

AGASSI TENNIS GENERATION

Après le médiocre Roland Garros sur PSone, le prochain jeu de tennis de Cryo s'intitulera Agassi Tennis Generation. Évidemment, on devrait y retrouver le sportif américain dégarni, accompagné de 31 joueurs en sus. Le soft sera destiné à la PS2, la Xbox et la GBA. Espérons que le titre ne brisera pas l'image de marque de la star.



en bref

ROGER LEMERRE 2002 SUR PS2

« Rodgeur The Mother » va revenir sur PS2 dans une seconde cuvée pour nous permettre d'entrer dans la peau des têtes pensantes du monde footballistique. Roger Lemerre La Sélection des Champions 2002 proposera, entre autres, de la gestion de joueurs, de la location de stades, ainsi que tout un éventail de business basés sur la thune. Un soft qui offusquera aisément la masse prolétarienne !

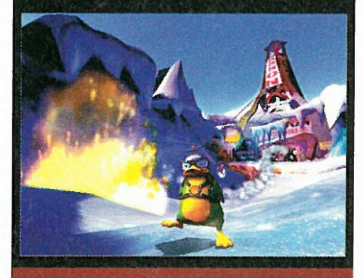


Télex

Le Resident Evil qui sortira sur GameCube le 22 mars tiendra sur deux mini-DVD. Pas de panique, le prix restera inchangé.

WHACKED SUR XBOX

Presto Studios est en train de plancher en ce moment sur un jeu multi-épreuves débile à la Crash Bash. Baptisé Whacked, il vous proposera des affrontements délirants entre amis. Admirez le cliché de ce pingouin en déroute, que nos amis de *Joystick* devraient apprécier à sa juste valeur ! Aucune date de sortie n'a été communiquée.



Télex

Le Shenmue Passport qui permettait d'établir un classement des meilleurs joueurs sur le Net s'arrêtera le 2 avril. Julo est tout dégoûté. Pour se remonter le moral, il a écouté du Michael Jackson une journée entière. Oh le lourd !

STAR WARS EPISODE 2 SUR GBA

Alors que le film n'est pas encore sorti dans les salles américaines, les premiers clichés du jeu débarquent déjà sur GBA. Star Wars Episode 2 ressemble à s'y méprendre à un soft de baston à la Barbarian, bien qu'il présente d'autres phases de jeu hétéroclites comme de la course en vaisseaux. C'est encore RaHaN qui va tripper tout seul...



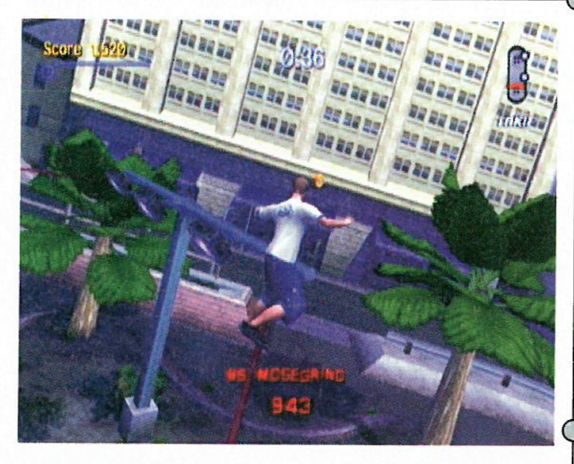
Made in Europe

Tout le monde aura droit à son ch'tit Tony Hawk 3, y aura pas de jaloux... Les possesseurs d'une Xbox toute neuve pourront même profiter de nouvelles « features » inédites. La classe ? Mouais...

Tony Hawk's Pro Skater 3



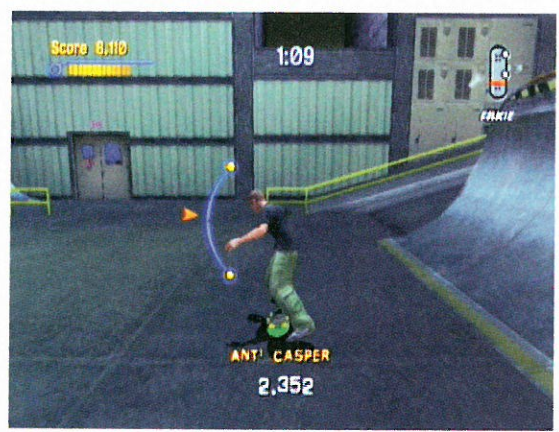
Éditeur : Activision
Machine : Xbox
Sortie en Europe : 14 mars 2002



Cette génération 128 bits sera également celle de la folie du portage, chez certains éditeurs. Aux côtés d'Electronic Arts et de Sega, pour ne citer qu'eux, Activision fait ainsi partie des premiers à l'avoir bien compris, en adaptant ses plus grosses licences et ses plus gros hits sur toutes les plates-formes du marché. Tony Hawk's Pro Skater 3 ne fera évidemment pas exception : après l'édition GameCube (Zoom dans le numéro 115), c'est au tour de la console de Microsoft d'accueillir Antoine Faucon.

Version optimisée ?

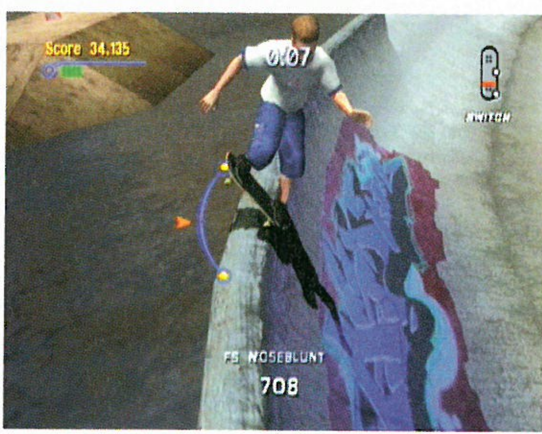
Pas vraiment, non. En tout cas, en ce qui concerne l'aspect purement technique, nous aurons affaire une fois de plus à un portage pur et dur, genre j'appuie sur un bouton et c'est réglé. Graphiquement identique, cette version Xbox se contente d'émuler la mouture PlayStation 2, et se permet, avec une certaine insolence, d'afficher quelques ralentissements dans l'animation au début des runs... Gageons avec bon esprit que ce « piti » défaut



Après une bonne série enchaînée, vous pourrez augmenter votre jauge « Special » et accéder aux meilleurs tricks.

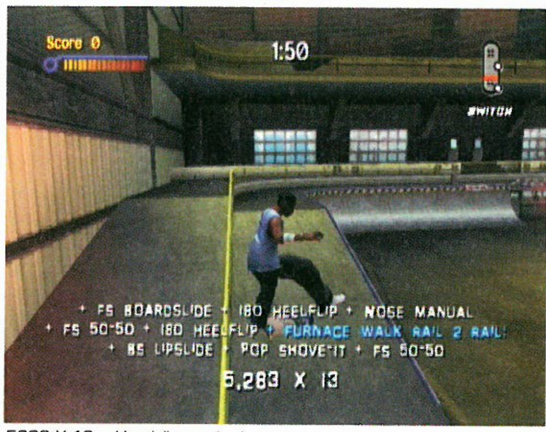


Les grinds ont toujours autant de classe !



Il est désormais possible d'enchaîner les tricks sur le copping.

sera corrigé pour le test ! En attendant, on aurait par exemple aimé des niveaux un peu plus fréquentés que sur PlayStation 2, des textures plus nombreuses, des polygones qui pleuvent et un aspect graphique qui nous décroche un peu la gueule... Mais non, voilà, c'est comme ça. Alors, quelles sont les nouveautés à attendre ? Eh bien, il y aura tout d'abord un nouveau personnage et un niveau supplémentaire (vous le découvrirez dans le test le mois prochain), mais aussi la possibilité d'écouter ses propres musiques (transférées sur le disque dur, un classique bien appréciable tout de même !), de jouer jusqu'à 4 en même temps grâce au Link, et... voilà ! En gros, il s'agira de la meilleure version en termes de contenu, et d'un banal clone PlayStation 2/GameCube en termes de réalisation. Vous savez à quoi vous en tenir.



5283 X 13... Une jolie combo !



Gun Metal



La gestion du bump-mapping sur Xbox est vraiment impressionnante.



Les cartes sont vraiment grandes et on est libre d'aller où on le désire, comme Max !

Dès les premières secondes de jeu, on se prend un gros flash-back dans la tronche qui nous fait furieusement penser aux Transformers. En effet, dans Gun Metal, on dirige un « Mech » qui peut se transformer à tout moment en avion de chasse. L'objectif est basique : il faut détruire les ennemis, un point c'est tout. Les développeurs l'ont présenté eux-mêmes comme un shoot 'em up entièrement en 3D, où le joueur est libre de se diriger n'importe où. Pas de coopération, ni de tactique, nan n'insistez pas ! C'est du blast à fond, à coups de missiles, de lasers, de mitrailleuses. Bref, tout est bon pour en foutre plein la vue et abattre ce qui est à l'écran. Mine de rien, ça reste efficace puisque les graphismes, sans atteindre ceux de Halo, ne sont pas mauvais et les animations parfaitement fluides. En sachant que la version qui nous a été présentée n'était pas encore très avancée, c'est plutôt bon signe.

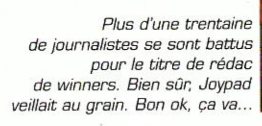
Éditeur : Vivendi Universal Games
Machine : Xbox • **Sortie en Europe :** Juin 2002



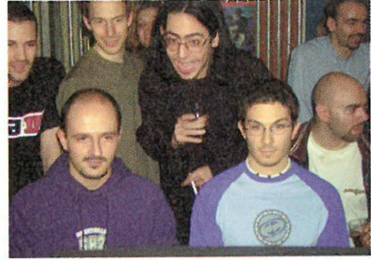


Les effets de lumière foisonnent. Il y en a partout !

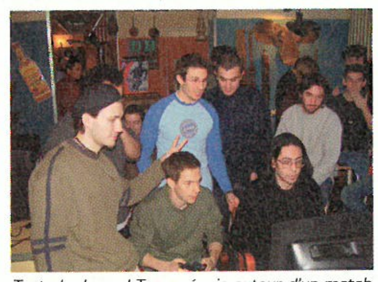
Joypad royal à Pro Evolution Soccer !



Plus d'une trentaine de journalistes se sont battus pour le titre de rédac de winners. Bien sûr, Joypad veillait au grain. Bon ok, ça va...



Capable d'un flot de paroles surprenant, Angel a clairement joué le rôle du douzième homme lors de la victoire finale de Gollum.



Toute la Joypad Team réunie autour d'un match au sommet... Un après-midi inoubliable !

ISS Pro Evolution, une vraie religion ! Pro Evolution Soccer, à jamais dans notre cœur ! Nous ne vous avions jamais caché notre passion pour cette série de foot made in Konami. De la simulation pure et dure, intense et passionnante. Excellente nouvelle : en janvier dernier, Konami France décidait d'organiser un sympathique tournoi inter-rédactions réunissant autour de PES une trentaine de rédacteurs-joueurs. Un après-midi où Angel (Espagne), Julo (Argentine), Willow (Pays-Bas) et Gollum (France) ont tout donné pour défendre les couleurs de Joypad. Résultat, après des matchs parfois tendus, souvent somptueux, Angel n'a pas franchi les poules (mais s'est improvisé supporter-hooligan de haut rang), Julo a chuté en 1/8 avec les honneurs aux tirs au but face au fringant Bertrand de Game One, tandis que Willow poussait le Corsica Spirit jusqu'en quart de finale où il échouait contre le « très dans le zef » Stef' de PlayMag, une fois de plus aux tirs au but. Restait alors à calmer tout le monde. Concentré à l'extrême et supporté comme jamais par la Joypad Team (en forme olympique), Gollum se sortit les tripes (vengeant Willow au passage, n'est-ce pas Stef') et arracha la victoire finale contre l'impressionnant Vincent (Jeux Vidéo Mag). Un France-Brésil achevé sur un superbe 2-1 avec comme finisseur, David Tréééézégoaaaal ! À l'occasion, Angel promit d'arrêter les clopes... promesse qu'il a tenu, allez, 2 minutes ! Quoi qu'il en soit, un remerciement tout particulier à Cécile (pour son sourire et son reportage photo digne du Pulitzer) et à Ralph (pour son talentueux tirage au sort et sa défaite contre Willow). Joypad Rulezzzz !!

en bref

LA PS2 ET LE BROADBAND

Le président de Capcom, Kenzo Tsujimoto, ne croit pas du tout à la mise en place effective du mode online de la PS2 avant la fin de l'année au Japon. Ce dernier s'est confié à un quotidien local, révélant qu'il faudrait compter au moins 3 ans avant que des jeux PS2 en réseau ne soient efficaces. Ça veut dire dans une dizaine d'années en Europe ?

Télex

Konami a fait l'acquisition de 37,24 % des parts de Genki, les développeurs de Tokyo Xtreme Racing. Le tout a coûté la modique somme de 2,36 millions de dollars. Une paille pour Konami...

VIRTUAL KASPAROV SUR GBA

Ubi Soft continue de se la jouer intello en nous pondant un second soft d'échecs sur GBA, après Chessmaster. Virtual Kasparov devrait disposer de l'intelligence émulée du Grand Maître russkov et nous proposer un challenge à la hauteur de son cerveau. Découvrez cette première photo, histoire de vous mettre en condition intrinsèque.



Télex

Après moult déboires, GTA III est finalement autorisé à la vente en Australie. Une fois de plus, les bien-pensants auront fait beaucoup de bruit pour rien. Néanmoins, deux minutes de cut-scenes ont dû être coupées.

WONDER WOMAN SE RECYCLE

C'est l'actrice Linda Carter, connue pour son rôle mythique dans la série *Wonder Woman*, qui prêtera sa voix pour doubler l'ensemble de la gent féminine qui peuplera le monde féerique de Morrowind. À quand les premiers softs doublés par Arlette Laguillier ?



D.R.

EVANGELION

DEATH AND REBIRTH THE END OF EVANGELION

Les 2 films de la série culte dans un coffret collector 2 DVD VIDEO



Seuls les enfants et leurs robots semblent encore être en mesure de stopper l'instinct destructeur des Anges.

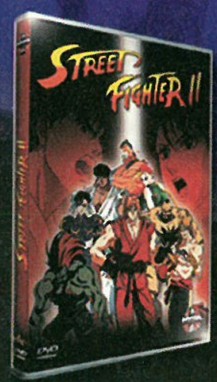
Anno Hideaki nous livre une oeuvre qui restera à jamais dans l'histoire de l'animation japonaise.

SON
Français 5.1,
Anglais 5.1, Japonais 2.0

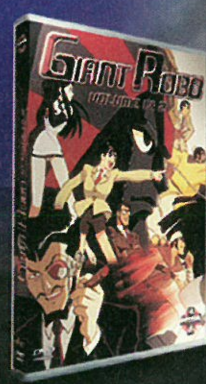
DURÉE
Death and rebirth
1h47 min env.
The end of Evangelion
1h28 mn env.



ANGEL COP VOLUME 2



STREET FIGHTER 2



GIANT ROBO VOLUME 1



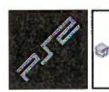
NOUVEAUTÉS  DANS LA MÊME COLLECTION



En effet, devant la quantité de jeux que Wanadoo Éditions va nous balancer dans les rayons de nos boutiques préférées, on se dit qu'on assiste réellement à une grande offensive. Toutes plates-formes confondues, PC compris (qui, au demeurant, est la machine la moins fournie), pas moins de 10 jeux ont été annoncés récemment. Certes, ils n'arriveront pas tous en même temps, mais les dates de sortie devraient se concentrer sur les six derniers mois de l'année, ce qui représente une moyenne d'un jeu et demi par mois. Ce n'est pas rien.


Curse

L'overlord de Wanadoo Éditions





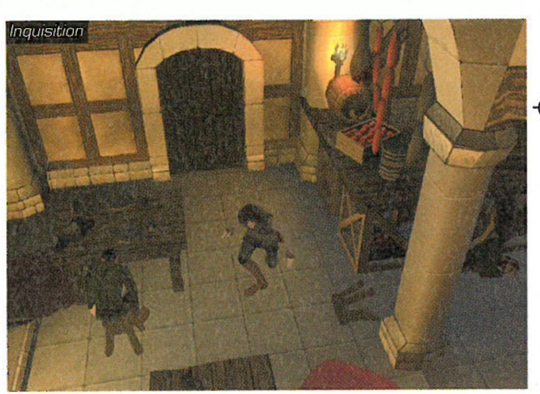
Éditeur : Wanadoo Éditions
Machines : PlayStation 2, GameCube, Xbox, GBA
Sortie en Europe : Courant 2002

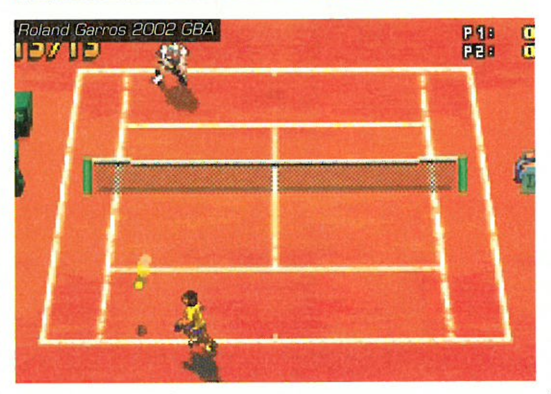
Pour ceux qui n'ont pas bien compris le titre, il suffit de se rappeler que le nom de code du débarquement des Forces Alliées en Normandie était « Overlord »... Supeeeer...

Plus neuve qu'elle en a l'air

Wanadoo Éditions est une boîte toute neuve. Oui, dit comme ça, ça fait drôle. Wanadoo Éditions existe depuis que Wanadoo, le provider de France Télécom, a décidé de créer une boîte composée de quelques éléments venus de chez eux, de GOA et d'Index. Ce dernier développeur s'était distingué en créant des jeux ludo-éducatifs qui avaient le mérite... d'éduquer son public, sans trop l'enfoncer dans un ennui digne de mes meilleures heures de classe de sciences économiques ou d'allemand. Ainsi, on a affaire à une maison d'édition qui non seulement possède son propre studio de développement, mais qui, en outre, n'hésite pas à faire appel à des développeurs extérieurs venus de tous les horizons. La bonne nouvelle, c'est qu'il ne semble pas que la maison mère Wanadoo mette une quelconque pression sur les différents produits prévus. Certes, un peu de sérieux est requis, mais le spectre du « merdage » de jeu dû à des intérêts économiques ou encore à un calendrier serré, semble assez lointain.


Pro Beach Soccer


Inquisition


Roland Garros 2002 GBA

Dans les cartons

Enfin, assez causé de l'éditeur, occupons-nous de ce qu'il a dans le ventre. Pour commencer, Wanadoo nous proposera **Curse : The Eye of Isis** en octobre, un jeu développé par Asylum, une maison britannique. Il s'agit d'un jeu du type Silent Hill, genre foutage de trouille et essayage de survie dans un univers d'horreur et d'épouvante proche de celui de la Momie premier du nom. On incarnera tour à tour deux personnages, un peu comme dans Alone 4, et il sera question d'une statuette d'Égypte antique, ainsi que de la malédiction qui l'accompagne, transformant les gens en zombies et les objets inanimés, comme les statues grecques, en armes létales. L'action se déroule à la fin du XIXe siècle, entre Londres et le Caire.
Le deuxième jeu notable se nomme **Halloween**. Il est prévu pour la Toussaint, et nous propose, comme précédemment, d'incarner deux personnages différents, un petit diable et une sorcière, avec la possibilité ici de zapper de l'un à l'autre à loisir. C'est de la plate-forme, avec un ton volontairement enfantin, ce qui ne retire rien au jeu et ajoute pas mal de fraîcheur. Le joueur parcourra des niveaux dans un univers d'Halloween pour délivrer des âmes, sachant qu'il devra utiliser l'un ou l'autre des deux persos pour réussir son coup.
Wanadoo Éditions table aussi sur son studio de développe-

en bref



LE POULET À LA BROCHE

Un militant aborigène demande à la plus haute juridiction australienne le droit de pouvoir tuer à coups de lance un policier qu'il accuse d'avoir profané un feu sacré, comme le veut la loi aborigène. Darren Bloomfield accuse également Brian Hepworth d'avoir tenté de le renverser avec une voiture l'an dernier. Le policier avait en effet exigé que les aborigènes éteignent un feu qu'ils avaient allumé dans l'enceinte de l'ancien parlement de Canberra, où ils ont installé leur ambassade depuis 30 ans.

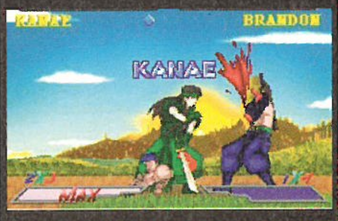


Télex

La version PAL de Dead or Alive 3 sur Xbox contiendra plein de nouveaux bonus : des vidéos inédites, 18 costumes supplémentaires, 5 poses de victoires en sus ou encore 56 attaques en rab ! La classe ! Source : Microsoft.

DUAL BLADES SUR GBA

Metro3D et Dinc Interaktif vont tenter de s'imposer dans le monde du jeu de baston en développant Dual Blades, un soft de combat au sabre à la Samurai Showdown. Graphiquement assez sommaire, ce n'est pas trop s'avancer que d'en faire un futur zapping bien gras. Pour rêver ou rigoler, vous pouvez toujours admirer ce cliché !



Télex

Que les amateurs de joutes vulcaines se réjouissent, Ubi Soft est en train de développer le légendaire Chessmaster sur Game Boy Advance. Nous vous rappelons qu'il s'agit d'un jeu d'échecs...

COLONIAL MARINES SUR PS2

La firme Check Six Studio a décidé de porter son futur FPS PC basé sur l'univers du film *Alien*, sur PS2 pour le mois de juillet. Dans Aliens Colonial Marines, vous incarnerez un soldat membre des forces spéciales terrestres qui devra pacifier une planète infestée de bestioles spatiales. Doté d'une réalisation prometteuse, le jeu devrait combler les fans du second opus du long métrage de James Cameron, qui pourront s'immerger dans cette ambiance fort tendue.



en bref

DES CHAMPIONS POUR TOUT LE MONDE

Race of Champions sera totally muti-plateforme ! Le jeu de caisses d'Activision basé sur la course annuelle des Îles Canaries (que Mister Brown est allé voir cette année très précieusement au bord de la piste, une canette à la main) finira donc sur PS2, Xbox et GC. Ça, c'est ce qu'on appelle de la maximisation ! Reste à savoir si les versions changeront ou si, comme Tony Hawk, les développeurs se contenteront de vulgaires « copier/coller ».



Télex

Contrairement aux rumeurs l'annonçant, il n'y aura pas de pack PS2, Disque Dur plus carte Ethernet. La Xbox sera donc la seule console à proposer le tout-en-un.

BOURRINAGE SUR CONSOLE

Croteam a déjà commencé le développement de Serious Sam sur Xbox. Pour ceux qui ne suivent pas l'actualité PC, il s'agit d'un FPS supra-bourrin qui joue à fond la carte du second degré. On shoote, on avance, on se marre, on shoote encore... Le parfait exutoire après une journée à la rédac à entendre Kendy répéter les mêmes choses cinquante fois.



Télex

NBA Street fera l'objet d'une adaptation sur GameCube. Comme d'habitude chez Electronic Arts, à part quelques détails comme la réactualisation des maillots, il n'y aura pas de grosse nouveauté.

AERO THE ACRO-BAT SUR GBA

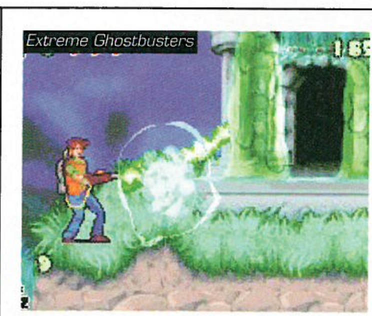
Atomic Planet bosse sur une version réactualisée du préhistorique titre Amiga intitulé Aero The Acro-Bat. Les nostalgiques retrouveront le méchant Zero ainsi que la petite chauve-souris héroïne qui a bouleversé la vie d'Angel. Cependant, aucune date de sortie n'a été dévoilée.



ment personnel, puisque ce dernier a la charge de créer **Inquisition**, dont nous vous parlions lors du dernier ECTS. Un jeu d'aventure tendance infiltration au Moyen-Âge, qui nous plongera dans le Paris du XIVe siècle, avec une épidémie de peste et un procès des Templiers à la clé. Dans le domaine du sport, Wanadoo annonce **Roland Garros 2002**, qui cherche à se placer entre des jeux comme Tennis Master Series qu'on a pu voir chez Microïds, et l'excellent Virtua Tennis 2. Certes, pour ce titre, se faire une place au soleil ne sera pas évident, mais Carapace, le développeur, table sur quelques trouvailles de gameplay. À noter que ce jeu sortira aussi sur GBA.

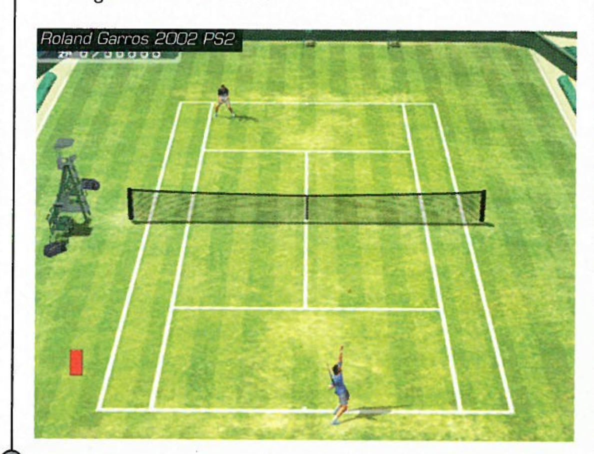
Jeux plus ou moins de poche

La GBA est très impliquée dans les projets ludiques de l'éditeur. Ce dernier cherchant à adapter un maximum de titres sur toutes les machines possibles et imaginables, il a fallu quand même qu'il fasse preuve de pas mal d'astuces afin que le gameplay de chacun des titres puisse faire bonne figure sur la portable. Ainsi, à l'instar de Roland Garros 2002, Wanadoo Éditions a pas mal bûché sur l'adaptation de **Pro Beach Soccer**, jeu de foot de plage. Cependant, d'autres titres comme **Gremlins** et **Extreme Ghostbusters** seront carrément dédiés à la petite console. Maintenant, en ce qui concerne la Xbox, Wanadoo Éditions est très attentif aux premières ventes et au suivi de la grosse boîte noire.

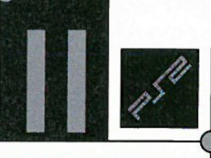

Extreme Ghostbusters


Gremlins


Curse


Roland Garros 2002 PS2

Grandia II



Voir arriver Grandia II en PAL sur PS2 est une excellente nouvelle. Si, si, vraiment. On a pu s'essayer au jeu sur Dreamcast et on connaît donc déjà, forcément, les multiples qualités de ce titre. Sans entrer dans le détail, disons que ce RPG propose des personnages mignons, attachants, que l'interface du jeu est claire, que les combats se révèlent assez dynamiques et que, dans l'ensemble, Grandia II est un titre accessible dont on tire un plaisir certain. Je n'irai pas jusqu'à dire que c'est un jeu à ne rater sous aucun prétexte, mais il mérite assurément que l'on s'y intéresse. Vous incarnez donc un mercenaire un peu bravache du nom de Ryudo. Une de vos premières missions consiste à escorter Elena, une jeune prêtresse. Les choses tournent évidemment mal et c'est à partir de ce moment que l'aventure commence vraiment. Question réalisation, le jeu ressemble beaucoup à la version Dreamcast. On nous a assuré que les textures étaient encore plus fines sur PS2, mais n'ayant pas encore des yeux bioniques (je les ai commandés), je ne peux pas le confirmer. Les graphismes sont en tout cas en haute résolution (c'est très fin et ça scintille). On regrettera seulement deux choses : le 50 Hz non optimisé (avec les éternelles bandes noires) et la traduction du jeu qui ne concernera que le manuel... Dommage, ça risque de décourager pas mal de monde...

Éditeur : Game Arts • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002

Des graphismes mignons, colorés... pour une action malheureusement moins vive en 50 Hz.



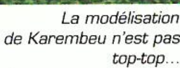




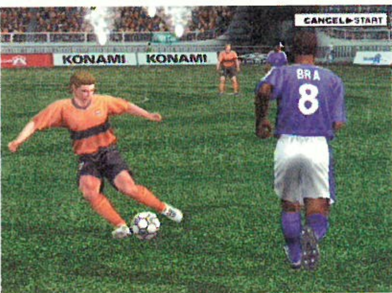
International Superstar Soccer 2







La modélisation de Karembeu n'est pas top-top...



Hop, un petit crochet pour mettre le défenseur « in the wind ».

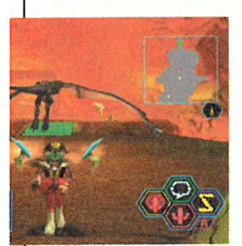
Les mecs de KCEO doivent être frustrés. En l'espace de quelques années, ils se sont carrément fait bouffer par le Pro Evolution Soccer de leurs collègues de KCET. Alors que c'est le carton mondial pour ce dernier, eux se ramassent lamentablement avec ISS. Malgré cela, loin de se décourager, ils retentent le coup avec un nouveau volet sur PS2. Hélas, d'après la version bêta que nous avons reçue, ISS 2 ne fait pas beaucoup mieux que le précédent opus sorti l'année dernière. Les animations sont ratées et les mouvements manquent de fluidité. Rien qu'en voyant les footballeurs courir, on comprend qu'ils ont du mal. Graphiquement, ça va encore ; la modélisation des sportifs, sans être géniale, reste correcte. Et en ce qui concerne la circulation de la balle, elle est franchement mauvaise. C'est incroyablement mou et sans la moindre bonne idée ! Même pour du football arcade, c'est beurk. On dénombre en tout 58 sélections nationales bénéficiant de la licence FIFPRO. Mais en termes de compétitions, on reste au strict minimum avec des tournois internationaux des plus classiques. Un « foot » qui ne risque pas de faire de l'ombre à PES.

Éditeur : Konami (KCEO)
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002

Phantasy Star Online 2













Le problème de PSO2, c'est qu'il faudra convertir ses données du premier volet. Cela signifie que l'on ne pourra plus jouer à cette première version.

Comme vous le savez sans doute déjà, Phantasy Star Online est le premier RPG console jouable en réseau. Dire que l'on n'attendait pas PSO2 (pourtant plus un add-on qu'une véritable suite) en Europe, ce serait mentir. Plus riche, plus complète et plus longue que le précédent volet, c'est avec près de 6 mois de retard que nous arrive enfin cette version française. Bien que, a priori, il était possible de se connecter au Net avec une version japonaise via une astuce, PSO2 en officiel devrait faire des heureux. Au niveau des nouveautés, on trouvera différents modes de jeu assez intéressants. Survie à l'extrême avec le Challenge Mode qui vous prive de vos objets pour un voyage sans possibilité de retour, défi pour les maîtres avec l'Ultimate mode et sa difficulté extrême, et de quoi faire une petite pause entre amis avec les épreuves de football online, ou encore le mode Arène, pour affronter les autres joueurs. De la nouveauté aussi au niveau des armes, avec des shurikens ou des bâtons chinois par exemple. Verdict le mois prochain, avec, qui sait, peut-être des photos de vous, amis lecteurs, sur Titan 04.

Éditeur : Sega • **Machine :** Dreamcast
Sortie en Europe : Avril 2002

en bref



GREG A TROUVÉ SON MAÎTRE !

Une jeune femme originaire de Tourcoing a été condamnée par le tribunal correctionnel de Lille à rembourser la somme de 246 474,62 euros à France Télécom. La justice lui reprochait d'avoir utilisé, aux dépens d'une de ses amies, le code confidentiel d'une carte France Télécom. Après 13 jours de communications, la facture de la victime s'allongeait sur 122 pages !



Télex

Big Ben Interactive a signé un accord avec l'éditeur britannique Jester Interactive pour distribuer en exclusivité ses 3 prochains titres : Super Trucks sur PS2, Manic Miner sur GBA et Music 3000.

LA HONTE DE KCEO

Les premières images de la version Xbox d'ISS 2 de KCEO sont graphiquement identiques à celles de la PS2. Ouais, si le gameplay ne change pas non plus, il n'y aura rien à espérer. Enfin, moi je dis ça comme ça hein, après tout, les miracles, c'est toujours possible. En tout cas, PES rulez ! Ça n'a rien à voir, mais je m'en fous, je voulais juste le caser !



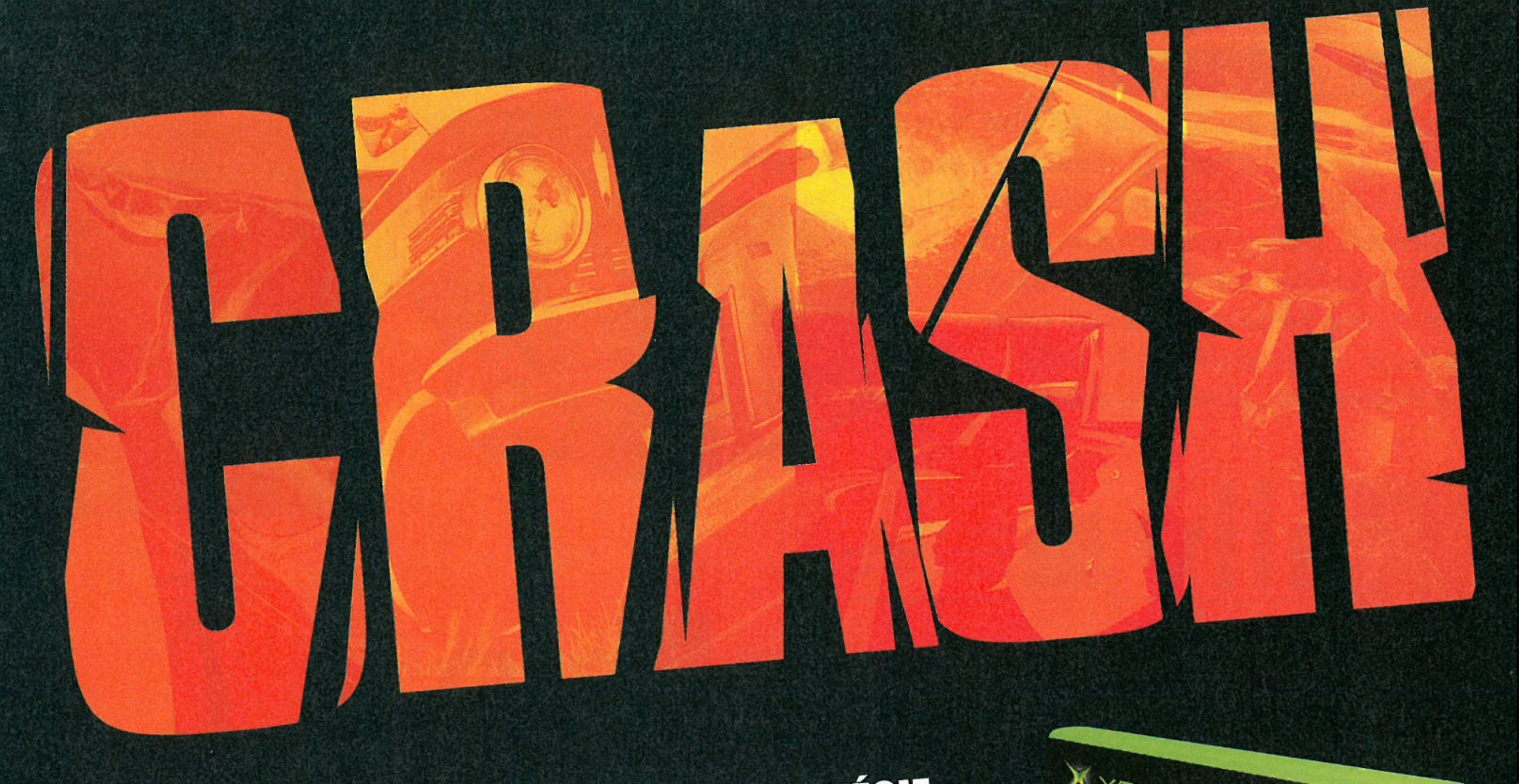
Télex

Sierra Entertainment et Argonaut Games annoncent la sortie de Malice... sur PS2. Un soft d'action/plate-forme qui promet 22 niveaux et qui vous met dans la peau d'une furieuse adolescente.

MAXIMO PAL OPTIMISÉ

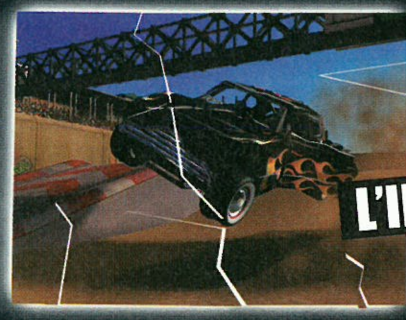
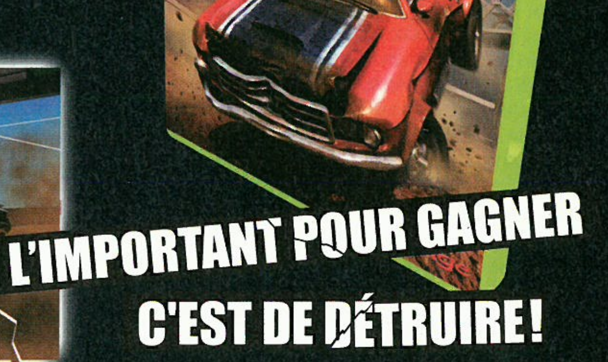
Après le scandale Devil May Cry en 50 Hz avec des bandes infâmes et sa vitesse de veau mort, Capcom semble avoir retenu la leçon et promet que Maximo en version PAL comblera les désirs des joueurs à ce sujet. Il y aura donc soit un sélecteur 50/60 Hz, soit du 50 Hz optimisé façon Nintendo. Le jeu est toujours prévu pour le 1er mars.





RIEN À VOIR AVEC LA TACTIQUE, LA STRATÉGIE D'ÉQUIPE OU LE CHOIX DES PNEUS.

IL FAUT Y ALLER À FOND ET PERCUTER TOUT CE QUI BOUGE !

L'IMPORTANT POUR GAGNER C'EST DE DÉTRUIRE !











distribué par



Depuis le WRC de Sony, ils se sont tous donné le mot, programmant à l'unisson la sortie prochaine de leur simu de rallye maison. Ubi Soft, Microsoft, Activision, Acclaim, Microids et surtout Codemasters, qui possède pas moins de deux titres dans ses cartons : Colin McRae 3 et Rally Championship, alias l'outsider...



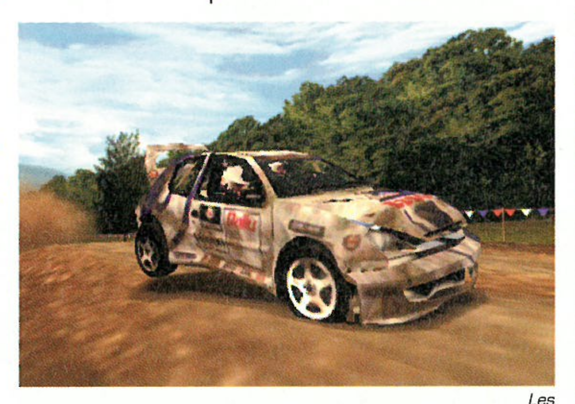
Rally Championship

Éditeur : SCi
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002

Édité par Codemasters en France, Rally Championship est l'œuvre de l'éditeur anglais SCi, via le studio de développement Warthog basé à Manchester. Oui, je sais, ça peut paraître un peu étrange de la part de Codemasters d'assumer la charge de Rally Championship... surtout lorsqu'on possède déjà dans son giron la licence Colin McRae ! M'enfin, font c'qui veulent après tout, c'est leur business. Bref, tout ça pour dire que, dans les mois à venir, on risque de bouffer du rallye jusqu'à l'overdose... et qu'à n'en pas douter, certains développeurs vont se casser les dents si leurs productions ne parviennent pas à rivaliser avec les canons du genre. Or, dans ce duel qui s'annonce serré, SCi semble plutôt confiant avec son rejeton. Tellement confiant d'ailleurs, qu'ils n'ont pas hésité à sortir le grand jeu pour nous présenter Rally Championship : allez zou, on invite une vingtaine de journalistes européens en Laponie pendant quatre jours, avec à la clé journée de motoneige, baptême en voiture de rallye sur la neige et tout le tralala ! Mes aïeux, quel souvenir... glacé : un temps à faire passer votre frigo pour un sauna (entre -15 et -30° à l'ombre !), des paysages quasi-polaires et un soleil plus que discret à l'horizon... On se serait cru au bout du monde, et on n'en était pas loin ! Mais attention, le trip avait beau être dépaysant à souhait, fallait pas non plus oublier la raison première de notre venue...

Une copie à revoir

D'obédience arcade, Rally Championship ne souhaite en aucun cas se positionner sur le secteur de la pure simulation. Et le bougre assume pleinement sa volonté d'être accessible à tous ! Ici, point de modèles physiques ultra-pointus, ni même de consonances réalistes : ça va vite, c'est facile à prendre en main et le spectacle prime avant tout. D'ailleurs, cette profession de foi se retrouve dans les modes de jeu : Arcade, Carrière et mode Multijoueur, et pis basta ! Le hic, c'est qu'à l'heure actuelle, le jeu collectionne quand même un joli chapelet de défauts... Aucune nuance de gameplay entre le mode Arcade et le mode Carrière (contrairement à Colin 2.0 par exemple), une durée de vie bien trop courte (24 Spéciales réparties sur 6 Rallyes, le tout se bouclant en moins de 2 heures), un mode Carrière sans réel challenge, des modèles physiques trop simplistes, un moteur 3D dépouillé (contrepartie : une animation bien speed), des voitures parfois modélisées à la serpette (25 modèles sous licence)... Bref, les p'tits gars de Warthog ont intérêt à revoir leur copie en profondeur pour tirer leur épingle du jeu... Et c'était également la raison de ce petit périple en Laponie : recueillir les avis des journalistes pour apporter de profondes améliorations au bestiau. Ils nous ont promis qu'ils prendraient en considération nos remarques ; on les croit sur parole, mais on attend une version plus avancée pour en juger. Rendez-vous en mai pour la sanction finale...



Les déformations sur la carrosserie sont assez copieuses, mais elles ne flattent pas la modélisation sommaire des caisses.



Malgré le large choix de vues, la plupart se révèlent assez mal fichues.



Pour l'instant, les différences d'adhérence en fonction du revêtement sont quasiment imperceptibles.

en bref



UNE ÉQUIPE DE FOOT AUX P... !

Une équipe de football argentine au complet, contrainte de faire des économies en raison de la crise qui affecte le pays, a choisi un hôtel de passe pour faire la sieste entre deux entraînements. L'hôtel Las Golondrinas leur a réservé onze chambres équipées de miroirs au plafond et de l'air conditionné. « La première chose que nous avons faite a été de demander au propriétaire de déconnecter les chaînes du câble dans les chambres, au cas où certains préféreraient regarder des films pornographiques. »



Télex

THQ prévoit de sortir dans le courant de l'année le jeu d'aventure Summoner 2. Un soft d'heroic-fantasy truffé de magiciens et de nains comme RaHaN le Hobbit les aime !

ACCLAIM ET BALAVOINE

Vous ne le saviez peut-être pas, mais à l'occasion de la sortie de Paris-Dakar Rally, Acclaim a apporté son soutien à l'association Daniel Balavoine dans le cadre d'une grande opération... humanitaire. L'éditeur a remis un chèque de 15 244,90 euros à l'association pour le financement d'écoles au Mali. Ceux qui ont eu la malchance d'acheter le jeu pourront toujours contribuer à cette action via le bulletin de dons présent dans le manuel.



TÉLEX :

Acclaim se met à la glisse in-line en accueillant Chris Edwards, une sommité de la discipline aux États-Unis. Le jeu de roller devrait débarquer sur toutes les consoles actuelles au début du printemps prochain.

MORROWIND SUR XBOX

Morrowind, le jeu de rôle online développé par le studio Bethesda, sera adapté sur Xbox. Nous avons vu tourner ce titre au Milia. Les programmeurs ont encore du pain sur la planche car ça ramait pas mal...



Legacy of Kain Blood Omen 2



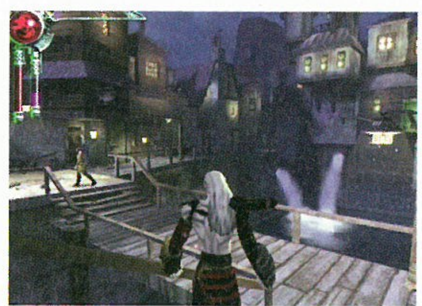
Éditeur : Eidos
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril/mai 2002

Enfin une première version jouable à se mettre sous la dent pour ce nouvel additif à la saga Legacy of Kain. Faisant suite à l'antique Blood Omen, ce nouveau volet semble offrir une ambiance soignée, un graphisme agréable, mais un gameplay trop classique et une grande linéarité. Nous avons pu nous essayer au premier quart du jeu, qui nous laisse une sensation mi-figue, mi-raisin. Plein de bonnes idées accrochent le joueur à la manette, notamment certains pouvoirs, l'aspect furtivité et le système de combat. Pour la première fois en effet, le personnage bloque les coups différemment suivant la façon dont ils sont portés par les adversaires. Ça dynamise un peu les affrontements, et il serait temps par ailleurs qu'un jeu de baston utilise ce système au lieu du typique blocage statique en haut, ou en bas... Mais bon. Certains aspects ont vraiment de l'allure, voire la classe, même si, en la matière, Devil May Cry est loin d'être inquiété... En tout cas, moyennant un peaufinage en règle et une histoire intéressante, Blood Omen 2 pourrait être un ajout agréable à la saga. Mais cela reste encore plus qu'hypothétique, et pour le moment, nous sommes un tantinet déçus. On verra bien !



On peut planer avec une classe toute vampirique pour rester furtif et atterrir sans bruit dans le dos des proies...





Les décors sont plutôt réussis et assez immersifs. Mais ça manque de population.



Avec le pouvoir de brume, il est possible d'effectuer des exécutions sommaires et discrètes.



Navarre et l'agent Gunther se prennent la tête pour une histoire de machine à boissons.



Pour tuer du premier coup un ennemi, visez la tête.

Deus Ex

Éditeur : Eidos Interactive
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002

À croire que la PS2 se spécialise dans les jeux pour fourbes ! En effet, après Metal Gear Solid 2, c'est au tour de Deus Ex de vous proposer de l'action furtive. Amis de la technique ninja et du cyber-punk, vous serez bientôt comblés !

Le voilà enfin, le soft tant attendu de mister Warren Spector, le concepteur de jeux le plus vénéré des amateurs de PC. Nous parlons bien évidemment de Deus Ex, un titre d'action/tactique teinté d'aventure « magouillo-politico-cyber-punk » qui avait fait un tabac il y a deux ans sur PC et nous avait laissé d'impérissables souvenirs. En effet, pour la première fois, on pouvait goûter à une trame scénaristique sans faille, ainsi qu'à des phases d'infiltration poussées à l'extrême. Côté ambiance, l'univers de Deus Ex se déroule dans un futur décadent hautement régulé par l'État, qui profite à son avantage des épidémies et de la famine du peuple, notamment en se réservant le monopole pharmaceutique des vaccins contre l'Ambroisie, le tout à des fins purement économiques. Un « léger » postulat de départ qui nous amènera, au fil de nos investigations, à un complot bien plus vaste. Mais n'en dévoilons pas davantage et préservons l'intrigue fort complexe ! Car vous retrouverez dans Deus Ex des thèmes assez glauques pour scandaliser un Chris idéaliste ! À ce propos, en parlant de grands combats chevaleresques, il s'avère paradoxal que Chris soit indigné par la faim dans le monde, surtout lorsqu'on sait qu'il se fournit bourgeoisement tous les soirs chez des traiteurs asiatiques, italiens et du terroir... Mince, j'ai vendu la mèche !

Infiltration et investigations

Contrairement à ce que les clichés qui tapissent cette page peuvent laisser croire, il ne s'agit pas d'un énième FPS à la Quake III, mais bel et bien d'un titre d'action/tactique très subtil. Effectivement, il est impossible ici d'user abusivement de la force sans se retrouver entre quatre planches dans les secondes qui suivent. Pour la simple raison que si, dans la vie réelle, il est difficile de trucider son prochain, dans Deus Ex, cet aspect réaliste est bien retranscrit. De plus, au début de la partie, vous commencez à la manière d'un nouveau-né, avec des capacités (maniement des armes, hacking, effraction, soins médicaux...) limitées. En effectuant des actions précises, vous gagnez des points d'expérience, que vous pouvez redistribuer à loisir parmi vos caractéristiques. Cela vous oblige à user de beaucoup de stratégie et de malice pour neutraliser vos adversaires, faute d'aptitudes de tueur. De plus, Deus Ex propose un véritable challenge d'infiltration, à l'instar de Metal Gear Solid, puisque vous pourrez remplir certains objectifs sans abattre un seul ennemi grâce à votre sens de la discrétion. Ainsi, il sera fréquent de se tapir dans l'ombre et d'écouter de banales conversations entre mercenaires, de hacker des systèmes de sécurité, de dissimuler les cadavres ou encore de crocheter des serrures en priant le bon Dieu de ne pas se faire repérer. De plus, l'Intelligence Artificielle des protagonistes est au top, ce qui nous offre une palette très « humaine » des réactions des ennemis. Seuls de nombreux écrans de chargement viendront perturber cet îlot paradisiaque de ludisme. Mais il faut savoir que Deus Ex était déjà très gourmand en RAM sur PC, du fait de son aire de jeu titanesque ! Aaaaah... il nous faudrait des tonnes de pages pour disserter sur d'autres aspects géniaux du soft... Ce que nous n'hésiterons pas à faire lors d'un prochain test !



Ce contact vous donnera le mot de passe pour entrer dans la Statue de la Liberté.







Comme dans la réalité, les SDF pullulent dans le métro !

en bref



UN PLAN SIMPLE

Un Italien de 27 ans a enfermé à clé dans leur chambre chacun des membres de sa famille pour passer la nuit avec sa petite amie. Un de ses frères, rentré tard dans la nuit, a alerté les secours. Le jeune homme, voyant s'effondrer son stratagème, s'est mis en colère et a frappé sa mère à coups de jabs du gauche. Elle a finalement été hospitalisée.



Télex

LucasArts va collaborer avec la firme de développement The Collective pour travailler sur la conception de jeux basés sur le personnage d'Indiana Jones. Le titre est prévu sur toutes les consoles « nouvelle génération ».

LE CAUCHEMAR CONTINUE

Mine de rien, Nightmare Creatures 1 et 2 se sont vendus à 2 millions d'exemplaires à travers le monde (toutes consoles confondues). Qui l'eut cru ? Kalisto, qui vient de déposer le bilan, prévoit de sortir le troisième volet de ce beat'em all à l'ambiance très lovecraftienne sur Xbox, PlayStation 2 et GameCube. Ce nouvel opus se déroulera en Europe Centrale au XIX[e] siècle et sera distribué par Ubi Soft.



Télex

Metal Gear Solid 2 a enfin son site officiel européen ! Il sera désormais inutile d'être bilingue puisque l'interface jouira de pages en français ! Voici l'adresse de circonstance : www.metalgearsolid2.de/site/auswahl.html.

LE SHOOT KITUE ?

Infogrames vient de dévoiler d'autres images de Battle Engine Aquila. Sous ce titre super énigmatique se cache en fait un shoot dans lequel le joueur devra faire régner l'ordre et la justice, dans un monde dévasté par la montée des eaux, et à bord d'un appareil futuriste. Ce tire, développé par Lost Toys pour PS2 et Xbox, s'annonce visuellement assez spectaculaire.




ENTREZ DANS
LA TOURMENTE
CHALLENGER
CHALLENGER
85
50
33
GUILT
[BY YOUR
Virgin INTERactive
Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Tous droits réservés. Toutes les marques citées restent la propriété de leurs détenteurs respectifs.
Made in Austria. GUILTY GEAR X © 1998-2001 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. © 2000, 2001 Sammy.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.


"Jamais on n'a vu un jeu
de baston 2D visuellement
plus somptueux et inventif."
CONSOLES MAX
"Stylé, violent et complexe :
GGX a tous les atouts pour
fédérer les passionnés de la 2D.
Le système de jeu s'avère
beaucoup plus étoffé que celui de
la concurrence avec ses contres et
surtout la possibilité de tuer
l'adversaire en un seul mouvement."
PSM2
"Ce titre est un véritable régal
pour les yeux."
CONSOLES +
PlayStation 2
GUILTY GEAR X
POUR TOUS PUBLICS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR
Sammy
SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 2.21 FTTC/min
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

ÉDITEUR : THQ
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : AVRIL 2002

MOTO GP Ultimate Racing Technology

Le premier des derniers-nés

Basé sur le Dorna's FIM Road Racing World Championship Grand Prix, Moto GP Ultimate Racing Technology est le premier jeu de bécanes sur Xbox. Alors que cette discipline intéresse de plus en plus de monde (1,4 million de spectateurs autour des circuits pour l'ensemble de la saison), les adaptations sur consoles n'ont jamais réussi à convaincre réellement les joueurs. Les Anglais de Climax relèvent le défi et mettent tout en œuvre pour satisfaire vos envies de puissance et de vitesse. Il ne reste que le plus important : concrétiser !

par Mister Brown



D.R.

Si certains jeux sont de simples conversions d'une console à une autre, notamment de PS2 vers Xbox (Max Payne, Silent Hill 2...) et que vous pensez que Moto GP URT sera le même que celui développé par Namco, vous vous fourrez le pot d'échappement dans l'orifice oculaire. Édité par THQ et développé par Climax Angleterre (à qui l'on doit des titres comme Power Rangers Lightspeed Rescue ou encore San Francisco Rush, deux grosses daubes sur PSone, et prochainement Race of Champions sur PS2), ce Moto GP diffère grandement de Moto GP 2. Hormis Superbike 2001 sur PC, vous autres, fans de bécanes et joueurs sur consoles, n'avez jamais vraiment été gâtés jusqu'à aujourd'hui avec un jeu de deux-roues. Après un premier volet très décevant et une suite qui n'apporte pas grand-chose, si ce n'est 5 circuits supplémentaires et l'apparition de la pluie, le titre de Namco nous a laissés une fois de plus sur notre faim. C'est pourquoi cette mouture Xbox qui présente, sur le papier, de nombreux remaniements, semble vouloir se poser comme la nouvelle référence sur console.

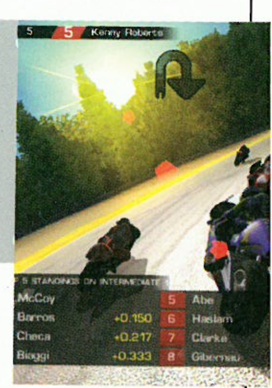
Moto GP URT joue la carte du réalisme

Bien que de nombreuses différences soient à relever entre les deux titres, il existe tout de même certains points communs, à commencer par les modes de jeu. On retrouve le mode Arcade, Grand Prix, Contre la Montre, Course Simple et Multijoueur (jusqu'à 4). Seul le mode Challenge n'apparaît pas dans Moto GP URT. Le nombre de pilotes et de circuits est lui aussi identique, à savoir la grille complète de la saison 2001. Vous serez ainsi confronté aux 20 pilotes (Rossi, Nakano, Biaggi, Jacque, Roberts Jr...) sur 10 circuits officiels





Des roues mieux modélisées que dans le titre de Namco, mais pas encore parfaitement rondes.





Des chutes assez réalistes qui entraînent d'autres pilotes à la faute.

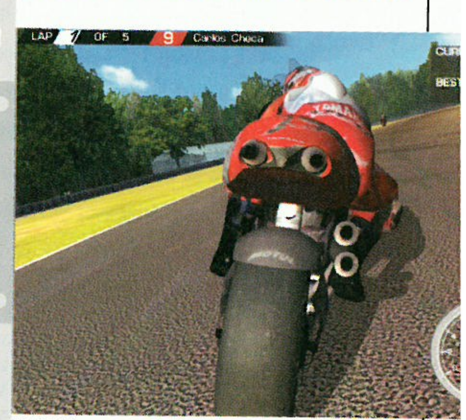
Selon l'angle de caméra, la piste semble démesurée par rapport aux motos.

(Le Mans, Suzuka, Assen, Donington...).
En revanche, et c'est là que tout devrait se jouer, le système de conduite a été totalement repensé. En effet, Moto GP URT devrait se rapprocher davantage de la réalité et de la « simulation » que de l'arcade pure. Pour une fois, les bécanes ressemblent enfin à de véritables cylindrées bien modélisées sur lesquelles sont montés des pneus larges, presque circulaires. Sur chaque circuit extrêmement détaillé (jusqu'à 4 textures par polygone), tous ces modèles physiques customisables tendront vers le « réalisme ». Les joueurs pourront donc sentir les réactions des motos lors de chaque accélération, chaque freinage, ainsi que la masse de la bécane lorsqu'elle se trouve dans une courbe. Pour accentuer cette impression de réalisme, les animations du pilote seront, paraît-il, fidèles à celles d'un pilote professionnel. On pourra voir son genou frotter contre le bitume dans les virages serrés, son buste faire corps avec la machine dans les longues lignes droites ou se relever à l'approche d'un virage, jeter un coup d'œil par-dessus son épaule pour contrôler la position de ses poursuivants...



Plus loin...

Toujours au registre des différences, Moto GP URT proposera une conduite plus poussée. Avec une prise en main rapide mais pas immédiate, une trop forte accélération, une erreur de trajectoire, une touchette avec un autre concurrent ou une sortie de piste pourra vous faire partir à la faute. Un wheeling pourra lui aussi se solder par une belle gamelle. Les chutes, assez réalistes, devraient donc être légion, contrairement à Moto GP 2. Les conditions météo (soleil, nuages, pluie) offriront de beaux effets de lumière, la gestion des particules (poussière qui reste en suspension, bon rendu des graviers et de l'herbe...) et des gouttes d'eau, que l'on devrait admirer sur les différentes caméras et sur le revêtement, est plus fine que dans le titre de Namco. Angles de caméra qui offriront différentes vues et surtout une vue guidon !!! Bref, Climax semble se donner tous les moyens pour mettre tous les atouts de son côté et ainsi proposer aux amateurs du genre un soft digne de la catégorie reine. Les meilleurs d'entre vous pourront débloquer de nombreux bonus comme un mode Toon (design se rapprochant de Jet Set Radio), de nouveaux pilotes...
Bien évidemment, comme nous n'avons pas pu juger sur pièces mais seulement sur ces quelques screens, il faut prendre toutes ces informations avec des pincettes et patienter encore quelques jours avant de savoir si Moto GP URT tiendra toutes ses promesses. Si tel était le cas, adeptes de grosses cylindrées, vos espoirs et votre patience pourraient bien être récompensés.



Malgré les traces, les pneus ne devraient pas se dégrader.



ÉDITEUR : SEGA
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : AVRIL 2002

GUNVALKYRIE

Shoot old-school pleine puissance

AVANT-PREMIÈRE

Chez Sega, Smilebit représente l'un des studios de développement maison les plus actifs et les plus investis sur Xbox. Entre Jet Set Radio Future (qui va tout déchirer, j'y crois à mort !) et ce fameux GUNVALKYRIE, cette talentueuse équipe bosse dur ces temps-ci... Nous nous sommes très peu intéressés à ce second titre jusqu'à aujourd'hui, mais voilà qu'un beau matin, nous eûmes une version jouable entre les mimines ! L'occasion de nous essayer en profondeur à la jouabilité fort convaincante de ce shoot 100 % action, très old-school mais aussi plutôt bien réalisé. Ainsi, quelques mois avant la sortie du titre, voici une petite avant-première qui fait plaisir, qui défoule bien et dont on vous fait profiter avec un maximum de photos... La classe internationale, en somme.

par Julo



Au corps à corps, il est possible d'effectuer des coups de pied.

Pour vous situer un peu le scénario du jeu, nous sommes dans un futur lointain pas si tranquille que ça (quelle surprise) où le gouvernement a eu la bonne idée de créer l'organisation « GUNVALKYRIE ». La mission première de cette force d'élite est de servir et protéger les intérêts de l'humanité. Les membres actifs de l'organisation, dont vous ferez partie immédiatement après avoir pris le paddle entre les mains, sont des hommes et des femmes surentraînés (comme Willow, 2 heures par jour au Gymnase Club) qui, durant chaque nouvelle mission, se glissent dans des armures leur conférant une mobilité hors du commun, doublée d'un armement à toute épreuve. Dirigé par les soins du joueur, l'un des deux personnages proposés (un homme et une femme) devra ainsi venir à bout de centaines de monstres, tout seul, en utilisant au mieux les quelques possibilités offertes par l'armure. Le but ultime de l'aventure : progresser dans les différents niveaux du jeu pour retrouver et arrêter le Docteur Hebble, un savant fou isolé sur une planète lointaine. Ce dernier semble en effet avoir complètement perdu le contrôle de ses recherches interdites, basées sur la création d'insectes géants...

Les cut-scenes utiliseront le moteur du jeu.



Starship Troopers - okans

L'ambiance que dégage ce titre représente une sorte de croisement entre un animé japonais (pour le look de l'exosquelette) et le fameux film *Starship Troopers* (pour les insectes géants qu'on explose à la gatling dans une bouillie



À la base, GUNVALKYRIE fut développé pour Dreamcast et devait se jouer avec la manette et le light gun en même temps...





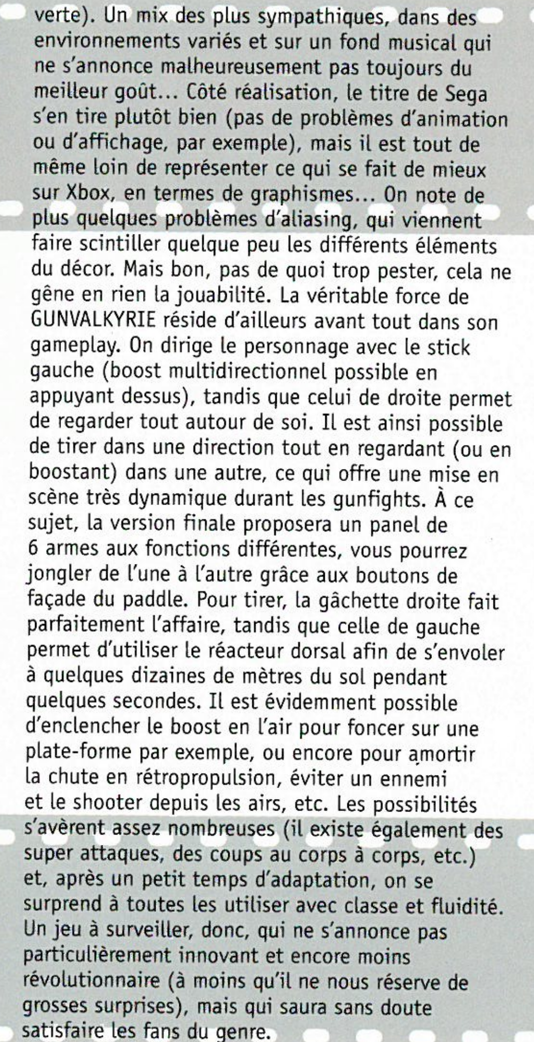
La Xbox gère à merveille les différents effets spéciaux.





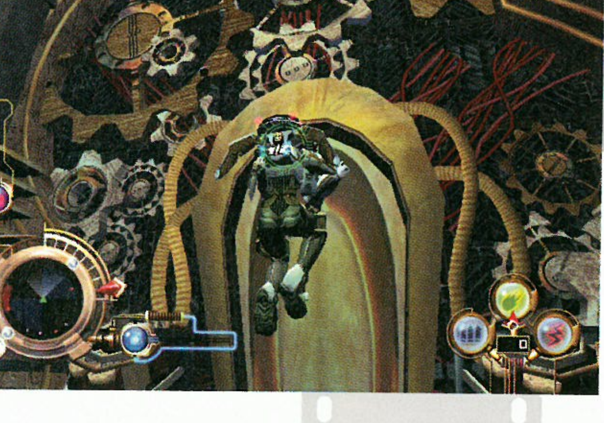


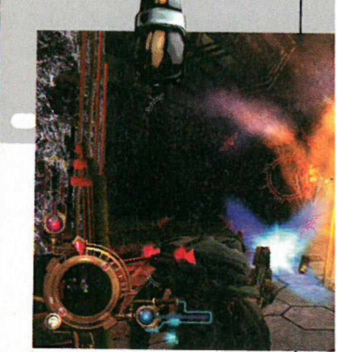
UN PRINCIPE SIMPLE, CERTES, MAIS UNE JOUABILITÉ SANS FAILLE ET UN GAMEPLAY SUPER DÉFOULANT... DU 100 % SEGA !



verte). Un mix des plus sympathiques, dans des environnements variés et sur un fond musical qui ne s'annonce malheureusement pas toujours du meilleur goût... Côté réalisation, le titre de Sega s'en tire plutôt bien (pas de problèmes d'animation ou d'affichage, par exemple), mais il est tout de même loin de représenter ce qui se fait de mieux sur Xbox, en termes de graphismes... On note de plus quelques problèmes d'aliasing, qui viennent faire scintiller quelque peu les différents éléments du décor. Mais bon, pas de quoi trop pester, cela ne gêne en rien la jouabilité. La véritable force de GUNVALKYRIE réside d'ailleurs avant tout dans son gameplay. On dirige le personnage avec le stick gauche (boost multidirectionnel possible en appuyant dessus), tandis que celui de droite permet de regarder tout autour de soi. Il est ainsi possible de tirer dans une direction tout en regardant (ou en boostant) dans une autre, ce qui offre une mise en scène très dynamique durant les gunfights. À ce sujet, la version finale proposera un panel de 6 armes aux fonctions différentes, vous pourrez jongler de l'une à l'autre grâce aux boutons de façade du paddle. Pour tirer, la gâchette droite fait parfaitement l'affaire, tandis que celle de gauche permet d'utiliser le réacteur dorsal afin de s'envoler à quelques dizaines de mètres du sol pendant quelques secondes. Il est évidemment possible d'enclencher le boost en l'air pour foncer sur une plate-forme par exemple, ou encore pour amortir la chute en rétropropulsion, éviter un ennemi et le shooter depuis les airs, etc. Les possibilités s'avèrent assez nombreuses (il existe également des super attaques, des coups au corps à corps, etc.) et, après un petit temps d'adaptation, on se surprend à toutes les utiliser avec classe et fluidité. Un jeu à surveiller, donc, qui ne s'annonce pas particulièrement innovant et encore moins révolutionnaire (à moins qu'il ne nous réserve de grosses surprises), mais qui saura sans doute satisfaire les fans du genre.







Les environnements s'annoncent très variés.







Sur la planète Tilnag, l'ambiance à la Starship Troopers est vraiment sympa.

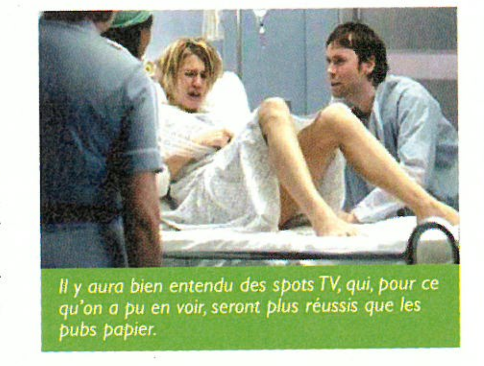


C'EST EN TOUT CAS CE QUE NOUS PROMETTENT, EUROPE COMPRISE, JAY ALLARD ET MICHEL CASSIUS, QUI ÉTAIENT RÉCEMMENT EN VISITE AU XBOX LOUNGE À PARIS. DIFFICILE À CROIRE, MAIS QUOI QU'IL EN SOIT, LE BOSS DE LA PLATE-FORME XBOX EST SÛR DE LUI. CE QUI EST VRAIMENT CERTAIN EN REVANCHE, C'EST QUE LA CONSOLE SORT DANS QUELQUES JOURS ! PETIT RÉCAP...

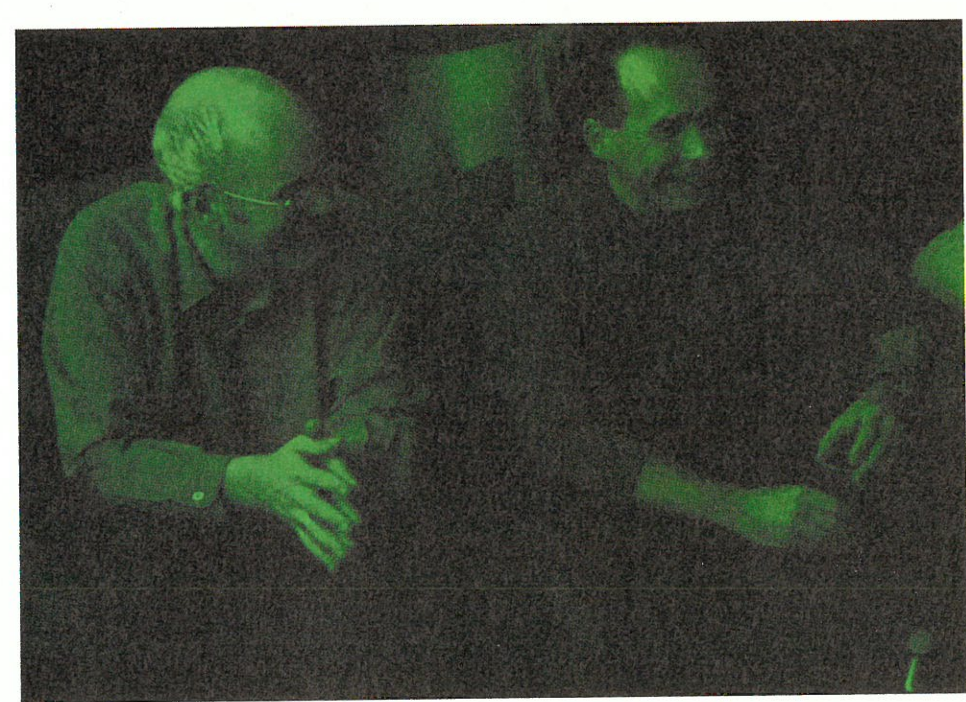
La Xbox déboule chez nous...

...et elle sera online fin 2002 !

Nous connaissons pourtant tous la complexité que représente la tâche de préparer, d'unifier, et de faire tourner du jeu online sur console, à plus forte raison s'il s'agit de l'Europe, territoire morcelé en de multiples pays aux fournisseurs d'accès, aux prix et aux technologies extrêmement variables. C'est pourtant cette fracassante nouvelle que nous ont annoncée M. Allard et M. Cassius (Jay et Michel de leur prénom). Le gars Michel est un ancien de EA.com, français, et désormais Director Publishing Xbox Europe... il connaît donc bien le rapport web/gamers. Quant à l'ami Jay, il n'est pas simplement versé dans l'art du online, il est presque le online de Microsoft puisque la firme lui doit une bonne partie de sa stratégie Internet*. Du niveau le plus critique (le code TCP/IP* et son évolution, la standardisation de technologies Internet pour faire avancer le médium) jusqu'au plus proche de l'utilisateur (la stratégie .NET de Microsoft), son CV est rempli de références Internet. De quoi prendre le gars un minimum au sérieux. Mais comme on ne va pas non plus se contenter de lui faire confiance sans rien dire et de boire ses paroles, aussi rassurantes soient-elles, il avait amené avec lui une petite vidéo. « Bon, c'est très américain, vous allez voir. Cette vidéo a été faite à la base pour notre territoire, mais sans faire trop attention au ton, vous pourrez avoir un aperçu de ce que nous imaginons pour la Xbox online », nous prévient-il à raison. C'est un personnage façon Barbare bien bourrin avec une hache qui apparaît à l'écran, au début de la fameuse vidéo. Il s'agit d'un jeu de baston (fictif a priori ; c'était pour les besoins de la vidéo), et celui qui campe ce personnage au torse luisant est un bon gros gamer ricain bien beauf, surexcité derrière son casque-micro. Sa voix dans le jeu est celle d'un démon, bien caverneuse (quoique bien ringarde aussi), et le focus de l'image passe tour à tour de la chambre du joueur au jeu lui-même, à mesure que le combat progresse. Ce qui est important ici, c'est la place prépondérante de la voix : Microsoft n'envisage pas le jeu en ligne avec un clavier. Tout doit passer par la voix, et quiconque souhaite développer un titre online devra répondre à ce critère primordial pour obtenir les droits de publier ce type de contenu sur Xbox. En d'autres termes, tous les jeux online de la Xbox utiliseront une interface faisant appel à la voix pour la communication entre joueurs (avec la possibilité, bien entendu, de modifier sa voix à l'arrivée). Pour ceux que ça intéresse, le gros gamer beauf américain se fait torcher par une nana super mignonne à la fin de la vidéo.



Il y aura bien entendu des spots TV, qui, pour ce qu'on a pu en voir, seront plus réussis que les pubs papier.



* LEXIQUE

Oui, j'ai utilisé des mots un peu barbares pour parler du jeu en ligne. Pour ceux d'entre vous qui ne comprennent pas ces histoires de TCP/IP et de bande-passante, voici quelques explications : il fallait bien que vous vous y mettiez un jour, non ? J'ai utilisé les termes anglais car ce sont encore les plus répandus, mais en voici la traduction.

Internet : C'est ce truc génial qui ~~rapproche les hommes~~, coûte assez cher et fait perdre un temps monstrueux.

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) : C'est le protocole de communication élémentaire qui est à la base d'Internet. C'est un standard indissociable du concept de réseau, qu'il s'agisse de l'e-mail ou du jeu.

Broadband (Haut-débit) : Se dit d'une connexion Internet performante (DSL ou câble), par opposition aux connexions « narrowband ».

Narrowband (Bas-débit) : Se dit d'une connexion Internet peu performante. La Dreamcast utilisait une connexion narrowband (modems téléphoniques standard).

DSL (Digital Subscriber Line) : Connexion haut-débit passant par les réseaux téléphoniques normaux, mais utilisant une méthode différente des connexions par modems standard (il existe plusieurs types de connexions DSL, la plus répandue étant l'ADSL).

Câble : Connexion haut-débit passant par les réseaux câblés (en général les mêmes que pour la télévision).

Chatroom : Espace de discussion sur Internet, où plusieurs personnes peuvent se retrouver pour parler d'un même sujet. Généralement, une chatroom a un thème fédérateur (par exemple, « joueurs français de bidiglu online », ou « fans de Joypad, le meilleur magazine de toute l'histoire des jeux vidéo »).

Bande-passante : C'est un peu comme une autoroute. Plus l'autoroute est large, plus on peut y faire passer de voitures. Plus la bande-passante est importante, plus on peut faire passer de données.

Massivement multijoueur (MM) : Se dit d'un jeu en ligne qui regroupe plusieurs centaines, voire plusieurs milliers de joueurs, généralement dans des univers dits persistants (c'est-à-dire que lorsque vous vous déconnectez, ces univers continuent d'exister sans vous, et d'autres joueurs y évoluent sans vous). Phantasy Star Online se rapproche de ce concept, sans toutefois y entrer de plain-pied. Le premier jeu console à pouvoir être considéré comme MM sera sans doute Final Fantasy XI.

Fournisseur d'accès (Provider, en anglais) : C'est une compagnie qui propose des formules de raccordement au réseau Internet. Parmi les plus connues en France, on peut citer Wanadoo, Club-Internet, Noos, Free ou encore Infonie.



Le Communicator, accessoire indispensable pour le jeu en ligne, sera commercialisé en temps voulu.

XBOX

Tous les jeux online Xbox passeront par la voix... Pas de clavier !

Oui, mais ce n'est pas si simple !

Cet aspect central de la stratégie online de Microsoft pour sa console ne semble pas avoir trop effrayé les développeurs, puisque outre le lancement du réseau fin 2002, Microsoft annonce également que 5, voire 6 jeux, seront aussi dans les bacs au moment du lancement ! En revanche, nous n'en avons pas vu un seul... et il y a fort à parier que ces premiers titres seront surtout des jeux de sport ou d'action, simples, et aux possibilités online assez primaires. Mais c'est déjà ça ! Maintenant, redescendons sur Terre : on est en Europe. Aux États-Unis, 9 % des utilisateurs d'Internet disposent d'une connexion dite « broadband* », c'est-à-dire rapide, du type DSL* ou Câble*. Alors en France, j'en parle même pas... Pourtant, c'est bien ce qu'il faudra pour amener la Xbox sur Internet (toute possibilité narrowband* n'est même pas envisagée par Microsoft), et quand on considère techniquement ce qu'il faut comme bande-passante* pour véhiculer, en plus des données du jeu, celles de la voix de ses utilisateurs (surtout s'ils sont nombreux comme dans une course de voitures, ou pire, un match de foot), on se dit qu'au mieux, Microsoft se lance dans un challenge technique risqué. Pourtant, quand on ramène ces chiffres à ceux qui ont acheté la Xbox aux États-Unis, on passe d'après les sondages de la firme à 33 % d'équipés en broadband*. C'est toujours loin d'être la majorité, mais ça reste suffisant pour un début, dans la mesure où il paraît évident que le gros de l'ère online et la démocratisation de ce type de jeu ne se feront pas avant au moins 2 à 3 ans (du côté des produits comme de celui des joueurs les utilisant). Mais pour Microsoft, il s'agit de « provoquer » cette démocratisation dans les meilleures conditions



Dans la projection mise en scène par la vidéo, le joueur reçoit un appel sur son portable, indiquant « Game Call » à l'écran. En décrochant, sa Xbox serait censée prendre le relais et le connecter à la partie.




Depuis déjà pas mal de temps, le Xbox Lounge, un grand appartement de 410 m² à Paris, accueille quelques privilégiés et permet de s'essayer aux premiers jeux.



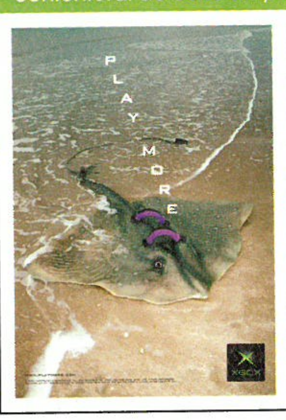
LES JEUX DU LANCEMENT

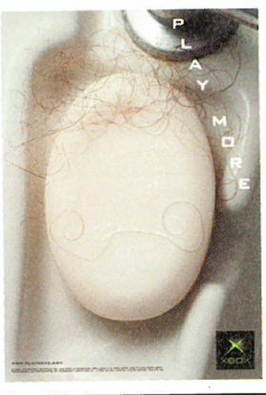
À l'heure où nous écrivons ces lignes, la liste officielle des jeux Xbox disponibles lors du lancement européen n'a pas encore été dévoilée. En tout cas, vu leur prix, un peu élevé (69 €), considérez bien que les indispensables sont Halo, Dead or Alive 3, Amped et Munch's Oddysee. Les autres s'annoncent nettement moins intéressants… À coup sûr, on trouvera néanmoins, en plus, tous les jeux en tests officiels et zappings dans ce même numéro ! Ceci dit, nous ne sommes pas en mesure de donner une liste exhaustive... et tous les éditeurs n'ont pas pu nous envoyer de version définitive pour test de tous leurs produits. Il se peut que certains des jeux qui sont en preview ce mois-ci se retrouvent dans les rayonnages le 14 mars (comme Batman Vengeance d'Ubi Soft). Comme toujours, attendez le test avant de craquer !

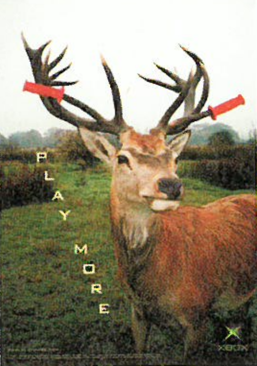
15 000 Xbox produites par jour pour le lancement

AAAAH ! CES GENS DU MARKETING...

Harvey Eagle, responsable de la publicité de la Xbox en Europe, nous dit : « La publicité retranscrit à la perfection l'esprit de la marque Xbox. La première vague de publicités définit le concept « Play More », et au fur et à mesure de la campagne, les publicités évolueront pour montrer au public comment le monde réel peut changer lorsqu'on l'aborde avec une attitude « Play More ». La stratégie média, développée par Universal McCann, est une campagne plurimédia intégrée à travers les 16 marchés européens ciblés, en accord avec le thème «Play More». Cette stratégie vise à identifier les moments et l'état d'esprit des gens lorsqu'ils cherchent à se divertir. » Voici une partie de cette fameuse campagne, je vous laisse juger. Pour ma part, je me contenterai de cette simple onomatopée : « Ahemmmmm. »



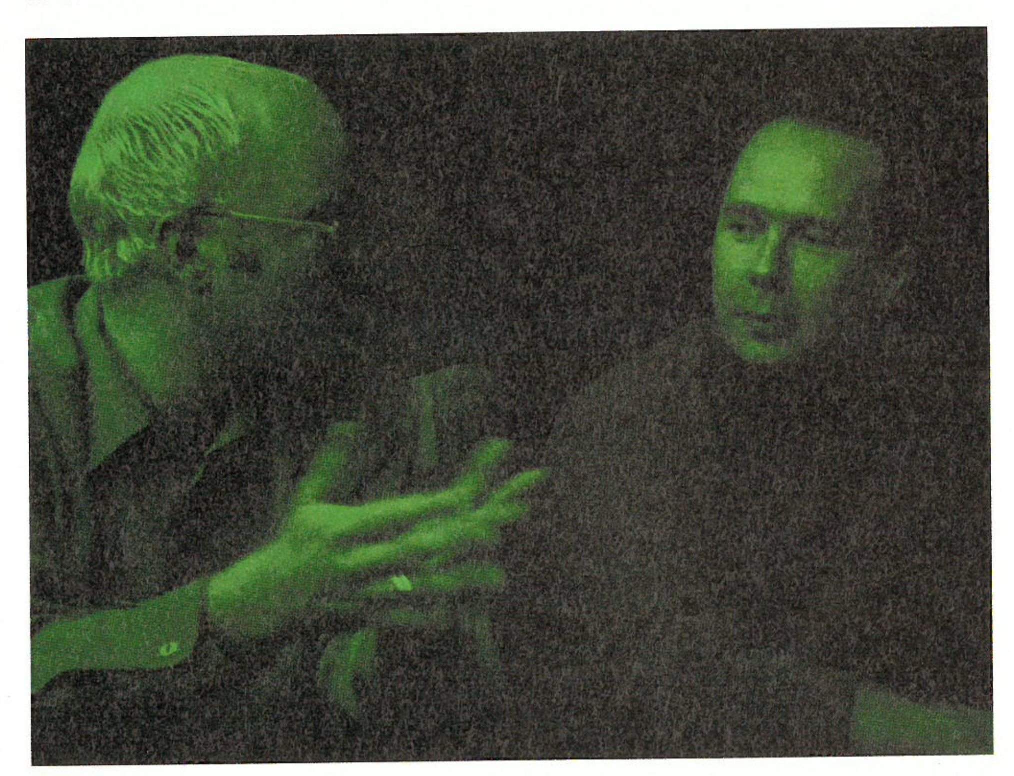






possibles, en fournissant le nécessaire pour en profiter le plus tôt possible. Jay Allard nous assure par ailleurs qu'à l'heure actuelle, près de 110 serveurs tournent déjà aux États-Unis, à l'état de test, et qu'il en sera installé dans plusieurs pays d'Europe (à commencer par l'Angleterre, ce qui est assez proche de nous, c'est une chance). Pour revenir à la vidéo qu'on nous a passée, il y figurait aussi une projection de l'utilisation des réseaux sans fil à haut débit (dont on parle déjà depuis longtemps sans en voir la couleur), et quelques exemples généraux de la façon dont tout ça devrait fonctionner. Pour Microsoft, tout est affaire de simplicité. Le joueur ne devrait en gros avoir qu'à sélectionner le mode « Jeu en ligne » pour trouver des adversaires, lancer une partie et s'y retrouver dans la seconde. C'est bien, tout ça, mais là encore se pose une question primordiale : l'aspect communautaire et convivial du jeu en ligne. Avant de simplement lancer une partie, beaucoup de joueurs aiment pouvoir se retrouver dans des chatrooms*, faire connaissance avec des nouveaux venus, etc. Si Microsoft promet la gestion en ligne de l'aspect statistiques de jeu, profils de joueurs... pour permettre les rapprochements et la compétition, ils n'apportent pas encore de réponse satisfaisante sur l'aspect communautaire réel. Car sans clavier, impossible de discuter en silence dans une chatroom. Et inutile de penser à la même application à la voix : ce serait la cacophonie la plus totale, et l'impossibilité pure et simple de prêter attention à plusieurs chatrooms en même temps ! Par ailleurs, on s'interroge aussi sur la validité de ce système vocal dans un jeu massivement multijoueur*, quand on considère le simple exemple d'une place de marché dans une grande ville d'un RPG... Beaucoup de questions restent donc en suspens, mais ce qui est sûr en tout cas, c'est que Microsoft fait plus qu'y penser. « Des gens sont en Europe depuis plus d'un an pour préparer tout ceci et approcher les fournisseurs d'accès* », me souffle M. Allard pour dissiper encore plus

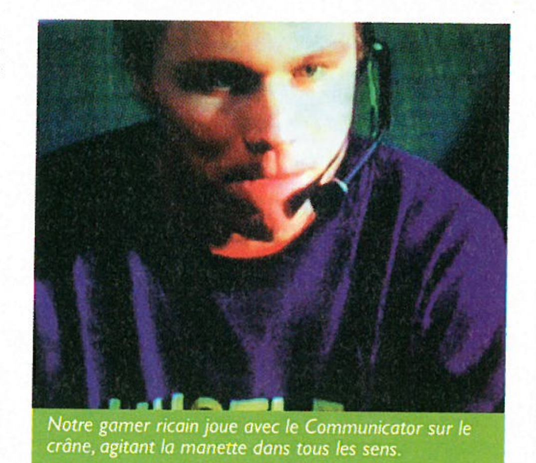

La vidéo montrait également les possibilités d'exploiter les réseaux cellulaires, mais ce ne sera clairement pas pour tout de suite.

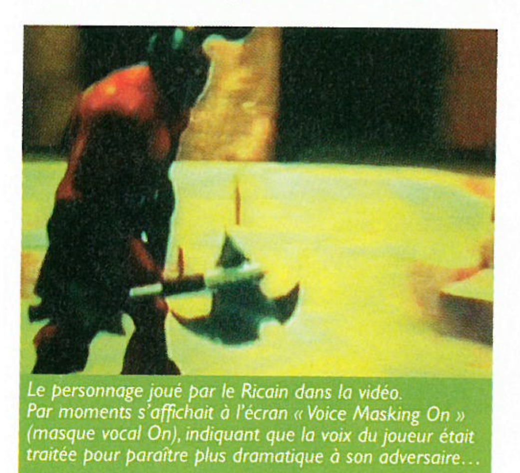


mes doutes avant de changer de sujet. Reste qu'à côté, Nintendo fait peut-être bien d'attendre... mais seul l'avenir nous le dira.

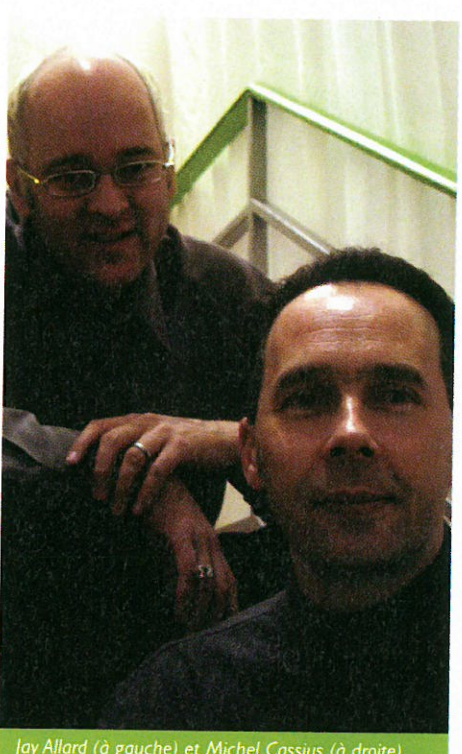
Pour le 14 mars

Jay Allard et Michel Cassius n'étaient pas là pour nous parler uniquement de l'avenir réseau de la Xbox. Plus proche de nous encore, la sortie européenne de la machine : au moment où vous lirez ces lignes, ce sera pour dans environ deux semaines ! Tout est prêt bien entendu (en tout cas on l'espère), et l'usine Flextronic produit près de 15 000 Xbox par jour pour ce lancement. Quinze jeux sont prévus pour la sortie de la machine, et Microsoft en annonce entre 40 et 50 d'ici l'été prochain. Pour accompagner le lancement, la ligne de la campagne marketing est enfin connue : une sorte de style approchant de ce qu'a pu faire Sony, mais avec des visuels au message généralement moins clair (pour ma part, je les trouve même assez nases). Le slogan, en revanche, est facile à capter : « Jouez plus ». « Mais avec plaisir », serait-on tenté de répondre, « mais c'est cher tout de même monsieur Microsoft ». D'autant que nos amis les Japonais, eux, vont pouvoir se la procurer au prix de 34 800 yens (environ 300 euros), ce qui représente la bagatelle de 179 euros de différence avec nous ! Ça fait 1 174,16 francs... « De qui se moque-t-on ? », serait-on tenté de demander, et c'est bien entendu ce que nous avons fait. La réponse qu'on nous a donnée, la voici : « C'est un marché différent, [bla bla], en Europe on doit couvrir 16 pays, [bla bla], ça fait des monnaies différentes, [bla bla], et il faut bien voir ce que vous avez pour ce prix-là, [bla bla], cette technologie est la meilleure et coûte donc cher, [bla bla]. » Oui mais les

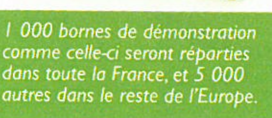

Notre gamer ricain joue avec le Communicator sur le crâne, agitant la manette dans tous les sens.


Le personnage joué par le Ricain dans la vidéo. Par moments s'affichait à l'écran « Voice Masking On » (masque vocal On), indiquant que la voix du joueur était traitée pour paraître plus dramatique à son adversaire...

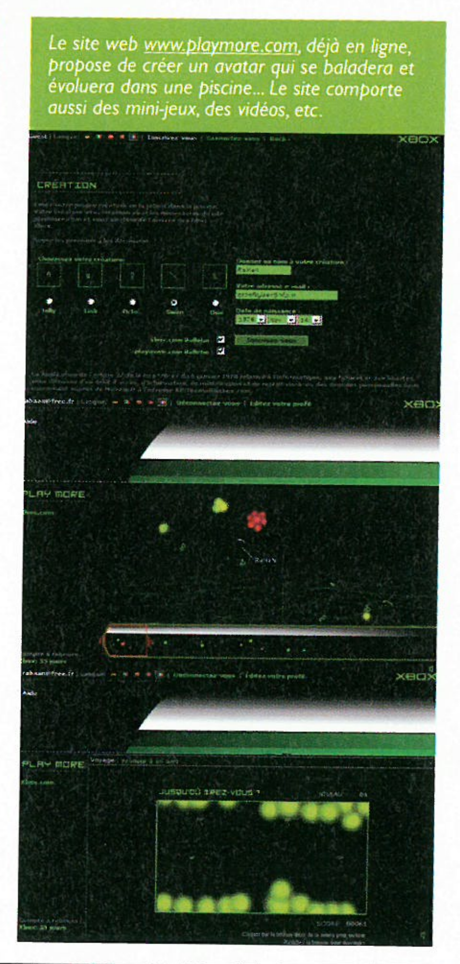



Jay Allard (à gauche) et Michel Cassius (à droite), que nous pourrons revoir bientôt, espérons-le, pour un premier bilan.




1 000 bornes de démonstration comme celle-ci seront réparties dans toute la France, et 5 000 autres dans le reste de l'Europe.

Le site web www.playmore.com, déjà en ligne, propose de créer un avatar qui se baladera et évoluera dans une piscine... Le site comporte aussi des mini-jeux, des vidéos, etc.





Online : des questions en suspens, mais la volonté d'avancer

Japonais, ils auront la même console, hein ! Ah non, eux auront droit en outre à une version collector... presque jolie. On voit qu'il faut les chouchouter parce qu'il sera difficile de leur plaire... À la limite, on peut comprendre une différence de prix à cause de l'impact d'une distribution beaucoup plus compliquée en Europe et de l'ouverture prochaine d'une usine au Japon, réduisant encore les coûts de distribution dans l'archipel, et on peut même être magnanime en considérant encore un ou deux euros de rabais spécial « nos amis les Japonais ». Mais si une cinquantaine d'euros auraient pu passer, là, toutes les raisons du monde ne suffiraient pas à justifier une telle différence. D'autres sont parvenus auparavant à lancer des produits sur ces trois grands marchés, se confrontant donc aux mêmes problèmes (euro mis à part), sans verser dans de telles différences tarifaires (et je ne parle même pas de ce qui est prévu pour la GameCube). Reste que M. Allard nous informe que les usines travaillent à l'amélioration de leur productivité et de leur rentabilité, de même que les ingénieurs, pour faire baisser les coûts de production et permettre une baisse de prix aussi rapide que possible. Le contraire eut été étonnant, pour ne pas dire gravement regrettable, notez. Malgré ce gros problème de prix, Microsoft compte écouler tout de même 6 millions de machines pendant les 6 premiers mois de commercialisation, pour l'Europe...

** : Voir l'encadré Lexique pour ceux qui considèrent ces termes barbares...*

CE QUE VOUS TROUVEREZ LE 14 MARS

LA CONSOLE, 479 €

MANETTE (UNE FOURNIE AVEC LA CONSOLE), 40 €

CÂBLE VIDÉO COMPOSITE STANDARD ET ADAPTATEUR PÉRITEL (LIVRÉS AVEC LA CONSOLE), 30 €

UNITÉ MÉMOIRE 8 MO, 50 €

LE KIT DVD, 49,99 €

ADAPTATEUR RF (POUR LES VIEILLES TÉLÉS), 24,99 €

CÂBLE LINK, 30 €

PACK AUDIO/VIDÉO AVANCÉ (S-VIDÉO + COMPOSITE + OPTIQUE NUMÉRIQUE POUR L'AUDIO), 29,99 €

M I L I A   2 0 0 2

Génial créateur de Sonic, Yuji Naka était présent lors de la conférence Nintendo. Sega, promoteur de son ancien rival : une nouvelle réalité !



Milia 2002

Mamma milia...

Avec les années, le Milia n'a de cesse de prouver qu'il n'est plus le rendez-vous du jeu vidéo français qu'il a un temps souhaité être. Aujourd'hui, force est de constater que l'essentiel de son activité s'articule autour du multimédia dans son sens le plus large (téléphonie mobile, décodeur numérique, licences technologiques, etc.). Le Milia précipite les rencontres, et les nombreuses sociétés en devenir espèrent convaincre ici pour plus tard signer des contrats en tout genre. Très intéressant par exemple de sillonner le « village des développeurs » où de jeunes programmeurs présentent fébrilement, mais avec passion, leurs balbutiantes productions. Un vivier de nouveaux talents, assurément.



Sympathique sans être surprenant, le stand Nintendo constituait néanmoins le lieu essentiel à visiter lors de ce Milia 2002.

Acte de présence...

Quoi qu'il en soit, en matière de jeu vidéo pur, le constat reste assez accablant. Bref rappel de la situation : à quelques jours du lancement de l'événement, aucun ténor du jeu vidéo n'avait en effet annoncé officiellement sa venue. Et puis, soudainement, Nintendo a déclaré vouloir goûter aux joies cannoises. Une première pour la firme nippone, plus habituée au faste de l'E3 ou de l'ECTS. Il s'agissait bien évidemment de profiter de l'occasion pour officialiser le lancement de la GameCube en Europe (voir rubrique Business Pad pour un max de détails). Logique. Une conférence (copie carbone du discours en broadcast livré une semaine auparavant) plus tard, il devenait évident que nous n'apprendrions rien de bien nouveau. Restait à visiter le sympathique stand Nintendo où Sonic Adventure 2 Battle, ISS2, Luigi's Mansion, Pikmin ou encore Star Wars Rogue Squadron (dans une pièce spéciale avec install' sonore du tonnerre) occupaient la vedette. De son côté, afin de ne pas laisser la voie totalement libre au « Big N », Sony occupait aussi le terrain. Modestement certes, mais une dizaine de bornes de démonstration permettant de s'essayer en avant-première à Final Fantasy X, Ico ou encore Virtua Fighter 4, suffirent à signaler dignement la présence de la force tranquille Sony. Microsoft jouant les étonnants absents (le récent X'01 cannois a-t-il laissé des traces ?), Ubi Soft (Largo Winch sur PS2 et Xbox) et Microïds (White Fear sur PS2) proposaient un portfolio hétéroclite. Pour les autres, que pouic... même si, en sillonnant les allées, il était possible de croiser et de discuter avec les représentants de sociétés telles qu'Infogrames, Codemasters... Business is business au Milia. Bon eh bien voilà, vous savez tout. Rien ne sert d'exagérer la « non-performance », ce n'est pas le style de la maison. Allez, vivement le Milia 2003... arf ! Et pourquoi pas le Beaujolais Nouveau, pendant que j'y suis !



maginez la même scène lorsqu'il fait beau, qu'un tapis rouge habille les marches, et que les paparazzis se la donnent grave...

LORSQU'ON S'ENNUIE, DIFFICILE DE RÉSISTER À L'ALLÉCHANT APPEL DU JEU DE MOTS FACILE. ET ENCORE, JE VOUS ÉVITE LA RÉFÉRENCE À IAM. TOUT ÇA POUR DIRE QUE LE MILIA 2002 S'EST DÉROULÉ COMME D'HAB' À CANNES, MAIS POUR UNE FOIS SOUS UNE PLUIE TORRENTIELLE. ÇA C'EST DE L'INFO COCO !



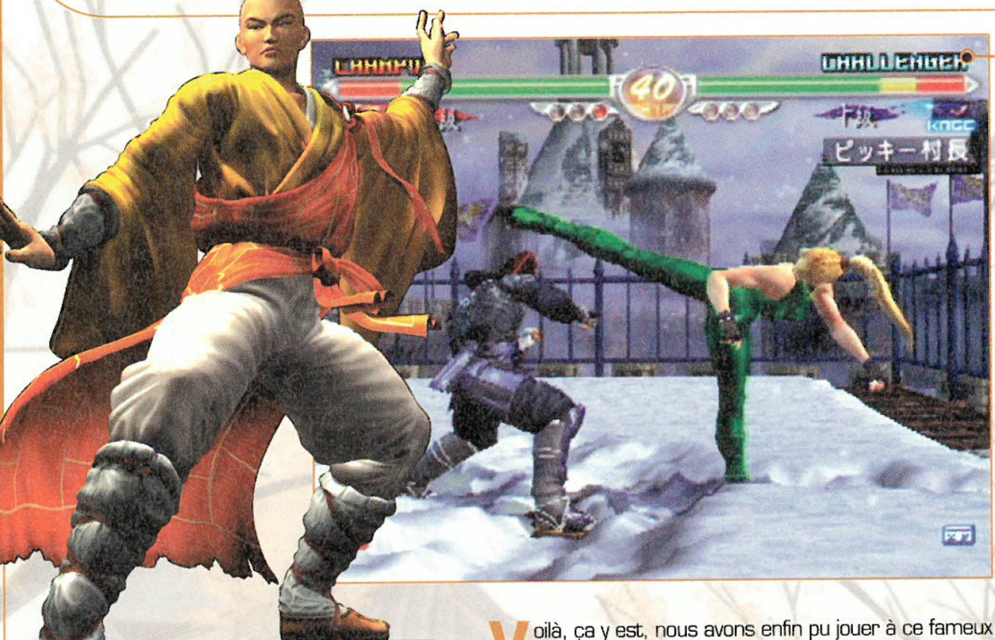
Profitant de l'absence de Microsoft et de l'énergie relative de Sony, Nintendo s'est improvisé star d'un salon de moins en moins axé jeux vidéo.

PAR GOLLUM

ÉDITEUR : SEGA
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : AVRIL/MAI 2002

Virtua Fighter 4

The 4th World Grapple Tournament



La neige disparaît lorsque vous marchez dessus. Bel effet.





ATTENDU COMME LE MESSIE PAR LES AMATEURS (SOUVENT FIDÈLES) DE LA SÉRIE, VIRTUA FIGHTER 4 DEVRAIT FAIRE PARLER DE LUI POUR SA PREMIÈRE ADAPTATION SUR UNE MACHINE NON ESTAMPILLÉE SEGA. UN ÉVÉNEMENT QUI MÉRITE BIEN UNE PRÉSENTATION SUR QUATRE PAGES AFIN DE VOUS FAIRE PARTAGER NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS AVANT LE TEST FATIDIQUE...

Voilà, ça y est, nous avons enfin pu jouer à ce fameux VF4 sur PS2. On a pu le voir, le toucher, l'essayer, le décortiquer... Tout ça pour vous donner nos impressions – et pour le moment rien que cela – avant un test plus complet. Rappelons tout d'abord rapidement que les jeux de combat forment souvent différentes « écoles », auxquelles certains adhèrent plus que d'autres. Il y a les pro-Street Fighter, les pro-Tekken (et les pro-plein d'autres trucs). Et puis, réunis dans un monastère, plus haut dans la montagne de la belliciste sérénité, on trouve les pro-Virtua Fighter, plus discrets. Ceux-là apprécient avant tout le fond, l'intrinsèque jouabilité des jeux qu'ils adorent, et ils n'accordent qu'une importance secondaire à la forme... qui a tout de même su faire des progrès esthétiques considérables en quelques années. Le premier Virtua Fighter comptait huit combattants que l'on retrouve ici encore : Akira, Jacky, Sarah, Wolf, Jeffry, Pai, Lau et Kage-Maru. Avec VF2 deux nouvelles têtes sont apparues, incarnant d'un côté la fougueuse jeunesse (Lion Rafale) et, à l'opposé, la force tranquille de l'âge mûr (Shun Di). Avec VF3, la progression reste la même, et deux nouveaux personnages font également leur apparition : Taka-Arashi, sumotori amateur d'armoires normandes (il en partage tout au moins la carrure), et Aoi, sublime pratiquante d'aïkido toujours prompte à retourner ses adversaires d'un leste mouvement de poignet. Reste maintenant VF4 qui, ne dérogeant pas à la règle, propose lui aussi deux nouvelles recrues hautes en couleur : Lei Fei, véritable avatar virtuel de Jet Li, et Vanessa, combattante aux muscles saillants et à la peau mate, prête à embrasser ses adversaires jusqu'à leur briser les os.



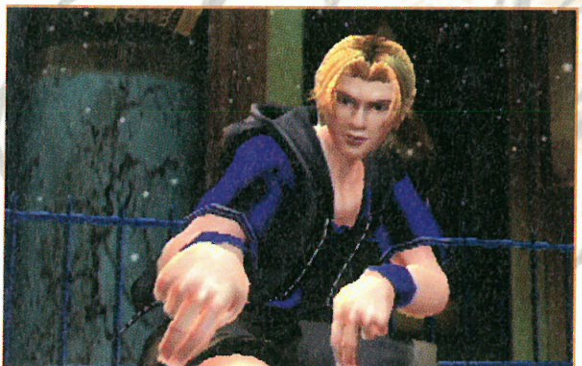
La peau de Vanessa luit de mille reflets. Un effet qui compense la non gestion des sources de lumière dans le jeu.





Les Ring Out sont toujours présents sur certains stages. Lei Fei en profite...



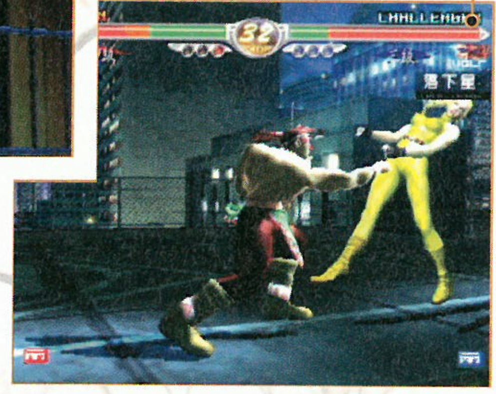






Le jeu de jambes de Sarah est superbe. Remarquez, Jacky n'a rien à lui envier...

Les effets de lumière ne sont pas forcément très convaincants sur le stage de Jacky. Enfin, à mon avis...



Pour la première fois dans l'histoire de la série, un ancien protagoniste disparaît toutefois, Taka-Arashi n'étant désormais plus présent. Au niveau scénaristique, il faut avouer que cela n'a pas une grande importance... De plus, ce personnage n'avait, à ma connaissance, que très peu de fans ; sa disparition n'est donc au final pas vraiment une surprise. Virtua Fighter 4 nous propose donc - vous le devinerez en même temps que moi si vous savez compter (ce que je vous souhaite) - un total de 13 combattants. Ne cédons pas à la superstition et soyons plutôt enclins à penser que ce chiffre lui portera bonheur...

Vue d'ensemble

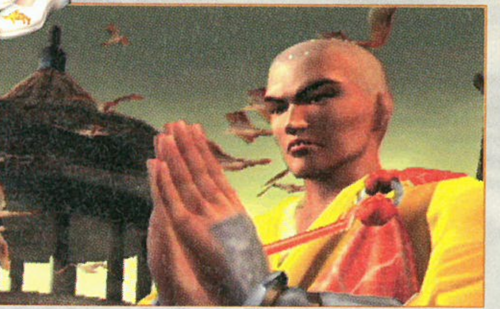
Allons-y crescendo dans cette présentation de Virtua Fighter 4 (présentation, je le répète, car ceci n'est en aucun cas un test) en nous penchant sur les différents menus. Menus qui, soit dit en passant, bénéficient d'une esthétique particulièrement soignée... La PS2 profite ici de nombreux modes exclusifs qui feront certainement le bonheur des fans et qui allongent de façon notable, on peut déjà le dire, la durée de vie du jeu. Passons sur les modes « Arcade » ou « Versus » traditionnels pour nous intéresser par exemple tout simplement au Training, très intéressant ici. En fait, l'entraînement est divisé en trois sous-catégories : Free, Trial et Command. Command vous invite à découvrir chacun des coups de votre personnage. Et quand je dis chacun, cela va du simple coup de poing à la chope la plus compliquée. Les enchaînements ne sont pas décrits ici (à part ceux de base) et il appartient toujours au joueur de créer ses propres combos (ce que certains font très bien). Lorsqu'un coup vous paraît difficile ou pas très clair, vous pouvez décider de voir l'ordinateur l'effectuer avant de réessayer à votre tour. Une riche idée ! Trial vous impose une série de challenges, que vous devez relever au fur et à mesure. J'avoue ne pas m'y être frotté vu que toutes les explications sont en japonais (et qu'il m'est encore impossible de miniaturiser Greg pour l'avoir toujours à disposition). Reste enfin le mode Free qui, comme son nom l'indique, est un entraînement libre, ni plus, ni moins. Tout cela est bien sympathique, me direz-vous, mais la vraie surprise de VF4, incontestablement, reste la personnalisation... de vos personnages. À l'instar de ce qui existe en arcade au Japon (où vous pouvez utiliser une memory card spéciale qui garde en mémoire vos scores, vos statistiques, etc.), cette version PS2 vous invite à créer un ou plusieurs combattants que vous pouvez utiliser dans les différents modes (appuyez sur Select sur l'écran de sélection des persos). Cela vous permet notamment de gagner des vêtements et des accessoires qui vous serviront à relooker votre perso. Si, si, je vous promets, ce n'est pas une blague...

Cosmopolitan virtuel

En ce qui concerne les différents items cachés du jeu, Yu Suzuki et sa bande de joyeux lurons se sont manifestement lâchés car vous trouverez, à force d'acharnement, les accessoires les plus déli-



Les replays vous permettent de revoir vos combats image par image. La classe !

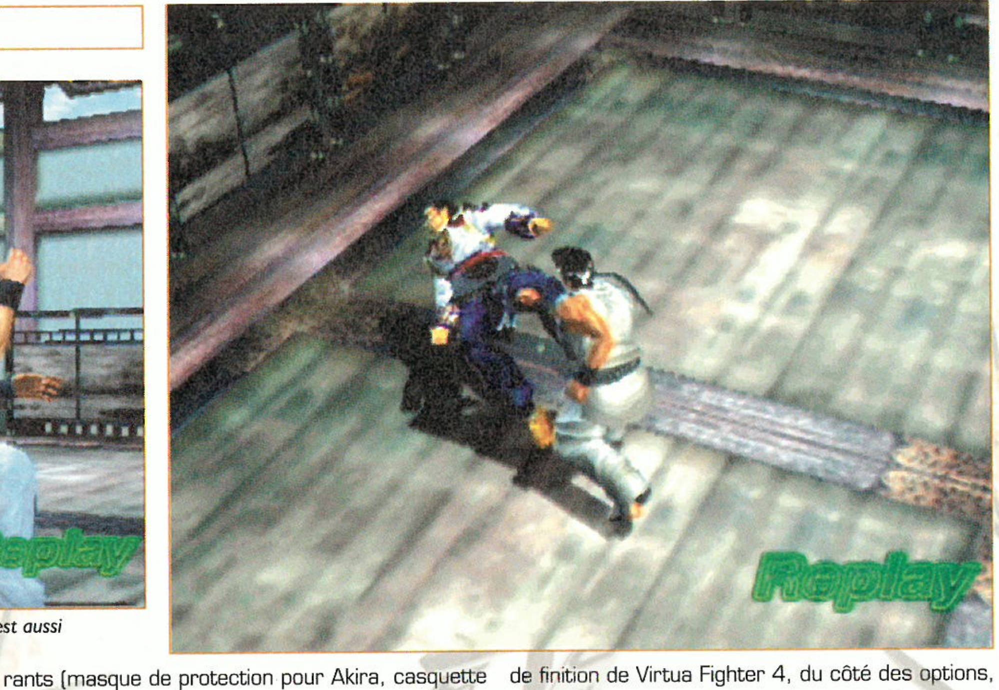




PAR CHRIS



Akira reste un des personnages les plus techniques. Mais c'est aussi évidemment l'un des plus intéressants à jouer.





Jeffry McWild est effectivement un sauvage…



rants (masque de protection pour Akira, casquette à l'envers pour Vanessa, perruque pour Aoi, lunettes de soleil pour Sarah, etc.). Tous les récupérer vous réclamera du temps puisqu'il paraît qu'il y en a plusieurs centaines ! Vous essayer au Kumite (une sorte de mode Survival) est une bonne manière de récupérer ces objets. Plus vous avancez, plus vous gagnez d'objets. Bref, même si vous jouez souvent tout seul, ce jeu dans le jeu est réellement original et motivant. Last but not least, le mode « AI » (pour Intelligence Artificielle ; prononcez « è aïe ») se révèle très intéressant puisqu'il vous invite à apprendre des choses à un personnage, exactement comme si vous l'entraîniez. C'est un principe assez curieux mais cela reprend une idée déjà présente dans Virtua Fighter 2 (l'ordinateur s'adaptait plus ou moins à votre technique de combat et changeait sa façon de se battre). Ce mode est lui aussi divisé en sous-menus. Le mode Sparring, par exemple, vous invite à vous entraîner contre votre « élève ». Lorsque ce dernier apprend un coup, le jeu vous le signale. Vous pouvez ensuite voir votre perso « AI » se battre seul en Versus ou Kumite. À vous alors de dire si sa technique vous paraît bonne (vous appuyez sur ◎) ou bien à l'inverse si elle ne vous plaît pas du tout (vous appuyez sur ⊗). Vous pouvez même sauvegarder les replays des matchs (c'est possible dans n'importe quel mode, une option évidemment géniale) pour les « coacher » à l'envi plus tard. Bref, comme on le voit, le niveau de finition de Virtua Fighter 4, du côté des options, frise la perfection absolue. C'est tout simplement impressionnant et je ne me souviens pas avoir vu autant d'options disponibles dans un jeu de combat auparavant.

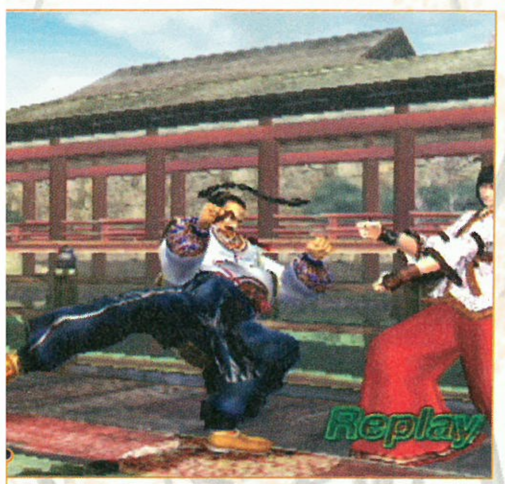
Des retenues…

Quittons maintenant les différents menus pour nous pencher sur le jeu lui-même. D'abord, voyons un peu ce que vaut VF4, techniquement parlant. Pour tout dire, le meilleur côtoie ici le moins bon (on n'effleure jamais le médiocre, rassurez-vous) et je peux dire, pour ma part, que j'ai été, disons, raisonnablement emballé. Je m'explique. La première chose qui saute aux yeux dans le jeu n'est pas forcément excellente, puisqu'il s'agit d'un phénomène bien connu désormais sur PS2 : l'aliasing. Pour les néophytes, rappelons rapidement que l'aliasing est cet effet « d'escalier » sur les bords de certains éléments. Les décors subissent les outrages de cet effet (les personnages aussi, dans une moindre mesure) et certains ne manqueront pas de critiquer vertement cela. C'est effectivement dommage mais il serait absurde, voire idiot, de s'arrêter à cet aspect et d'en faire une fixation. Du côté des personnages, ils sont bien modélisés mais se révèlent surtout convaincants sur les gros plans. De loin, c'est moins évident, surtout avec des persos aussi laids que Jeffry





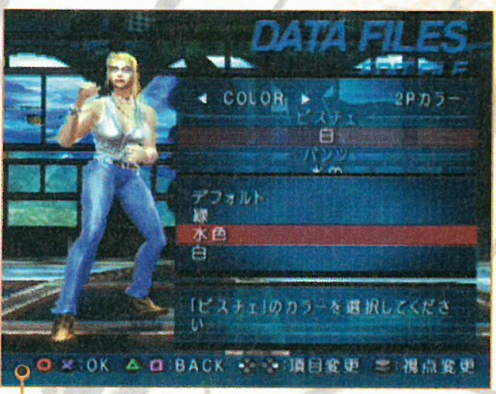
En mode Sparring, vous apprenez de nouveaux coups à votre personnage « AI ».



Lau, roi des mouvements circulaires pleins d'amplitude.



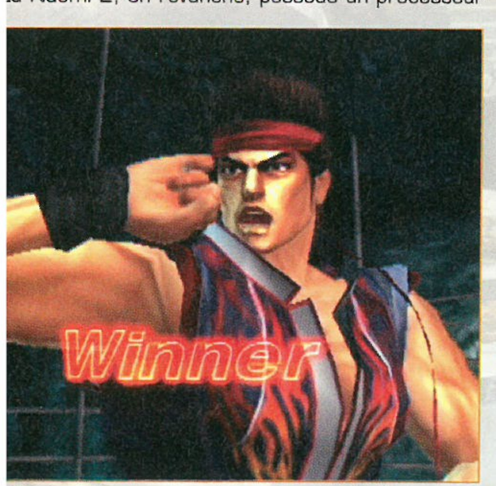
LA QUALITÉ ET LE NOMBRE DES OPTIONS DISPONIBLES RENDENT, À EUX SEULS, CE TITRE INCONTOURNABLE



Récupérer des objets vous permet de relooker vos persos à loisir.



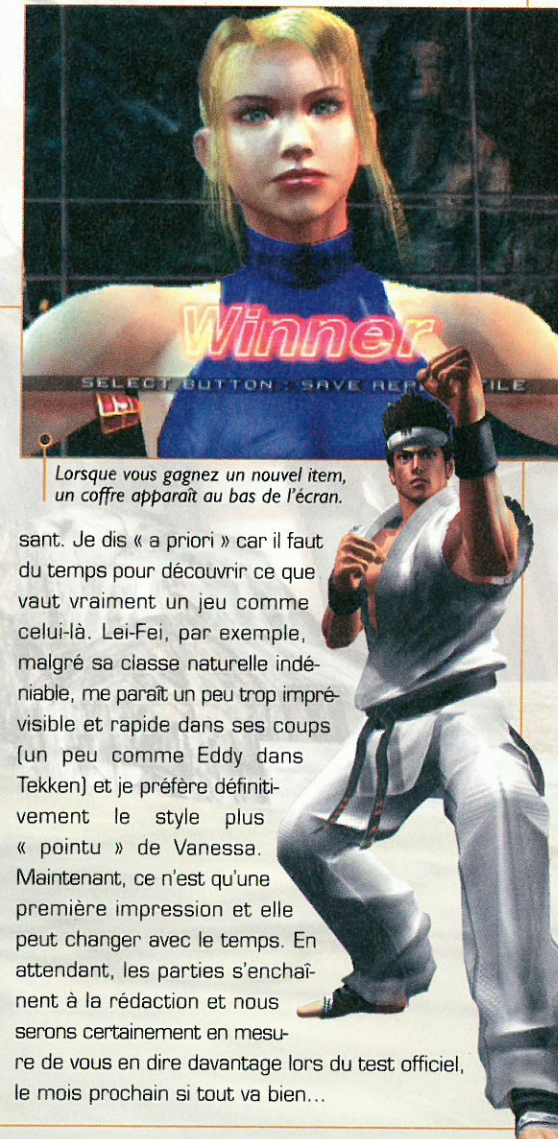
(il est intéressant à jouer, mais bon, le look catcheur black hawaïen, ça fait un peu has been). Les inévitables enchevêtrements de polygones sont toujours présents lorsque les personnages sont au corps à corps, et la peau des combattants torse nu luit de la même manière que les costumes de Sarah ou Kage, comme si leur corps était recouvert d'huile. Une façon de compenser la non gestion des sources de lumière (sauf sur le stage de Jacky, dans une certaine mesure) pourtant présente en arcade. Car la carte Naomi 2, censée ne gérer « que » 10 millions de polygones/seconde, reste assurément supérieure à cette adaptation PS2 (une console censée pouvoir afficher plus de 50 millions de polygones/seconde). La grosse différence, c'est que l'Emotion Engine de la PS2 doit gérer énormément de choses tout seul. La Naomi 2, en revanche, possède un processeur dédié « Transform & Lightning » qui lui permet de gérer six sources de lumière différentes tandis qu'elle affiche ses 10 millions de triangles. Et ça, l'air de rien, ça fait une sacrée différence. Surtout quand on sait que la PS2 n'est pas la machine la plus facile du monde à programmer...



Sur cette photo, on se rend compte que l'effet d'aliasing est très prononcé.

...PUIS UN ENGOUEMENT CERTAIN !

On retrouve indéniablement ici la patte Virtua Fighter, les racines qui ont fait le succès de la série. Le jeu retrouve les trois boutons que l'on a toujours connus (Guard, Punch, Kick), abandonnant le bouton Escape apparu dans VF3 qui n'a manifestement pas fait école. Les déplacements dans toutes les directions sont néanmoins possibles de la plus simple des manières. On va vers le haut et on marche autour de son adversaire, s'en éloignant ou s'en rapprochant comme bon nous semble. Si l'envie nous prend de contourner l'adversaire par l'autre côté, il suffit de faire rapidement deux fois ▽ (car évidemment, lorsqu'on va vers le bas normalement, on s'accroupit, tout simplement). Une liberté de mouvements bien venue qui rend le jeu moins rigide. Les sauts « flottants » bien connus de la série sont ici quasi-inexistants et ne peuvent plus être considérés comme un défaut (ce qu'ils n'étaient de toute façon pas vraiment). Les personnages conservent en gros leur palette de coups déjà connue (le « clac-clac-clac » d'Akira – les aficionados me comprendront – les coups de pied éclair de Jacky, la chope 360 de Wolf...) mais on trouve également bon nombre de nouveautés, qui rendent le jeu a priori encore plus riche et intéressant. Je dis « a priori » car il faut du temps pour découvrir ce que vaut vraiment un jeu comme celui-là. Lei-Fei, par exemple, malgré sa classe naturelle indéniable, me paraît un peu trop imprévisible et rapide dans ses coups (un peu comme Eddy dans Tekken) et je préfère définitivement le style plus « pointu » de Vanessa. Maintenant, ce n'est qu'une première impression et elle peut changer avec le temps. En attendant, les parties s'enchaînent à la rédaction et nous serons certainement en mesure de vous en dire davantage lors du test officiel, le mois prochain si tout va bien...



Lorsque vous gagnez un nouvel item, un coffre apparaît au bas de l'écran.

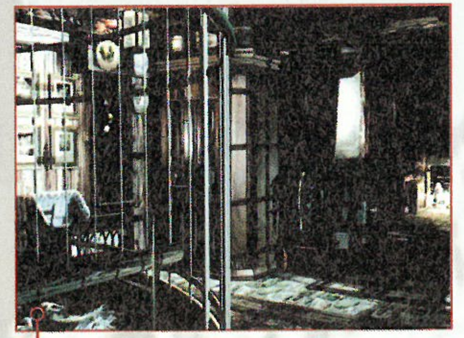
BIOHAZARD

ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : GAMECUBE
SORTIE AU JAPON : 22 MARS 2002
SORTIE EN EUROPE : COURANT 2002

biohazard

Survivre à l'impatience

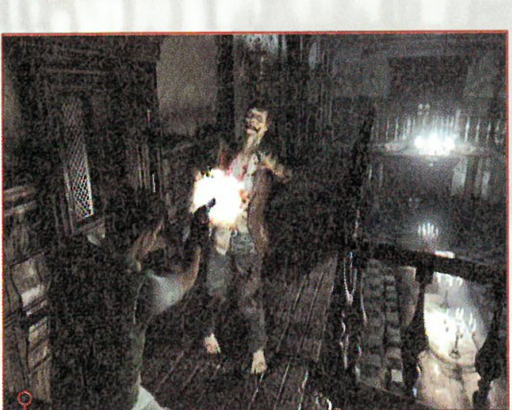




Le niveau de détail des environnements est incroyable ; les effets d'ombre et de lumière leur donnent en plus un véritable relief.

DITES DONC, VOILÀ DÉJÀ DEUX MOIS QU'ON NE VOUS PARLE PLUS DE BIOHAZARD GAMECUBE ! POURTANT, CAPCOM CONTINUE À NOUS LIVRER, TRÈS RÉGULIÈREMENT, DE NOUVEAUX ÉLÉMENTS... QU'ON SE SENT BIEN ÉVIDEMMENT OBLIGÉ DE PARTAGER AVEC VOUS ! ALLEZ, ATTENTION LES PITITS N'ŒILS.

Depuis l'annonce fracassante de Capcom le 13 septembre dernier, les nombreux fans de la saga n'en peuvent plus d'attendre la réédition du premier épisode sur la 128 bits de Nintendo... Enfin, si l'on peut parler de réédition, car je vous rappelle que ce biohazard (notez la nouvelle orthographe) sur GameCube a complètement été refait pour l'occasion ! Seules les bases solides et inaltérables que représentent le scénario, les personnages... ne changeront pas, tandis que les graphismes et animations profiteront d'une nouvelle jeunesse, que de nouveaux lieux et événements se laisseront apprécier, ainsi que certains changements dans l'ordre de progression, dans l'apparition des zombies, dans le placement des items... Shinji Mikami tient absolument à ce que ce premier biohazard sur GameCube donne une impression de nouveauté, même pour les accros qui ont fini le jeu original 100 fois de suite les mains dans le dos !



Nous pourrons bientôt nous replonger dans l'ambiance morbide du manoir d'Umbrella... Viiite !



Admirez donc le rendu de ces flammes... Ça déchire, vieux !

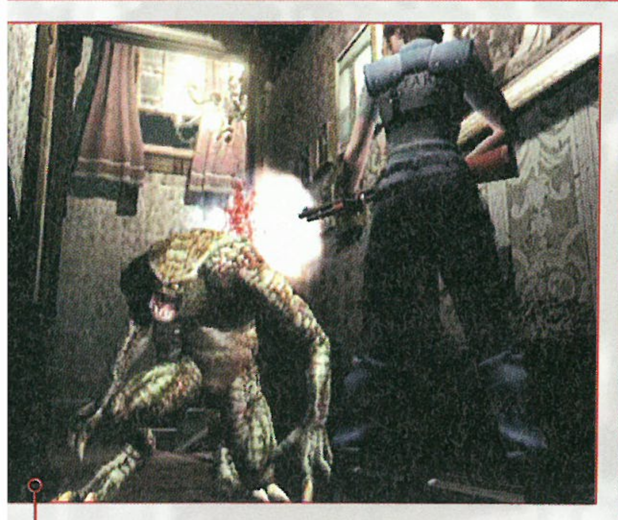
HAPPY BIRTHDAY !

Pour en finir avec ce petit rappel des faits, sachez que biohazard est toujours prévu pour le 22 mars 2002, date précise du sixième anniversaire de la saga. Un cadeau de Capcom pour ses fans, dont on se délecte d'avance. Je vous rappelle également que, même si tout cela est remis en question ces temps-ci (cf. NetP@d), la série est toujours une exclusivité totale pour la console de Nintendo : seuls ses heureux possesseurs pourront jouer à TOUS les épisodes sur une seule et même plate-forme. Les anciens jeux seront réédités, tandis que les nouveaux, les inédits, ne verront (a priori) pas le jour ailleurs... Un « pacte » (s'il s'avérait exact, mais rien n'est moins sûr aujourd'hui) qui a dû faire bien mal à Sony et à Microsoft ! Bref, c'est justement au niveau de ces sorties que nous avons déjà du neuf... Après biohazard le 22 mars (com-

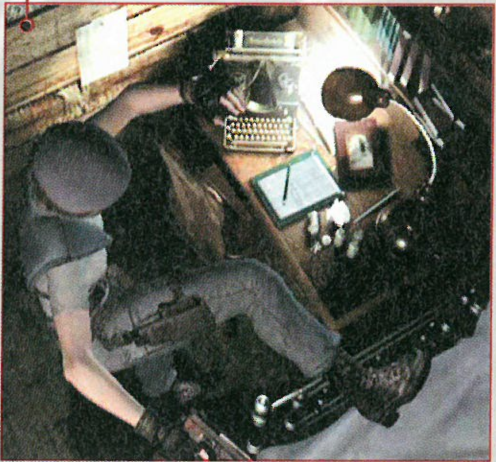




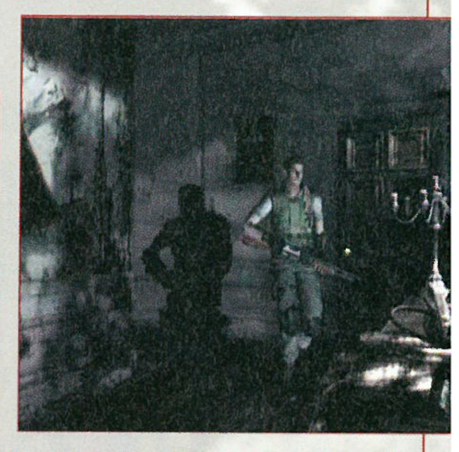
Les effets spéciaux s'annoncent magnifiques.



Quand j'y repense, les Hunters étaient vraiment super flippants !



La modélisation et le rendu des personnages sont bluffants ; au passage, il semblerait que Jill puisse donner des coups de pied...





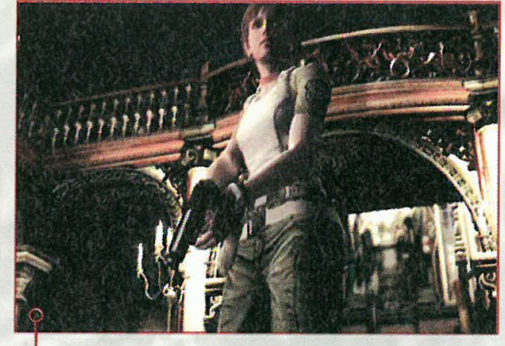
plètement refait), suivront dans cet ordre : biohazard 2 (adapté), biohazard 0 (inédit et originellement prévu sur N64), biohazard 3 Last Escape (adapté) et biohazard Code : Veronica (adapté). Ces 5 premiers volets, attention tenez-vous bien, sortiront tous entre mars 2002 et mars 2003 ! Et dans le monde entier ! Si mes souvenirs sont bons, l'Europe fait encore partie de la planète Terre, sauf peut-être dans l'esprit des gens du monde vidéoludique, mais bon, voilà en tout cas une très grande nouvelle !!! Quant à biohazard 4, pour finir, il verra le jour dans la foulée.

Le nouveau visage de l'horreur

Pour revenir à biohazard premier du nom, sachez que nous avons chaque semaine la joie de découvrir de nouvelles photos (vous pouvez en profiter sur ces deux pages), mais aussi de nouvelles vidéos mettant en avant des points bien spécifiques de la « rénovation »... À chaque fois, notre mâchoire se décroche, nos yeux pétillent et nos oreilles n'en peuvent plus d'extase ! Ces deux derniers mois, nous avons ainsi eu la joie de redécouvrir par exemple la première cut-scene temps réel du jeu, lorsque Chris, Jill et Wesker entrent dans le hall principal du manoir... La vache, le changement est radical ! On peut déjà y remarquer l'impressionnant niveau de détails des décors, qui s'illuminent de manière ultra-réaliste à chaque coup de tonnerre. La modélisation des héros est, quant à elle, à des années-lumière de ce que l'on a connu, et les animations leur donnent véritablement vie, tandis qu'on observe de nouveaux angles de caméra, plus proches et plus cinématographiques, tout simplement. À propos des décors fixes, certaines des vidéos nous ont d'ailleurs dévoilé des lieux inédits juste magnifiques, mais aussi et surtout des éléments vidéo trop bien incrustés : un ventilateur au plafond, de l'eau qui coule sur le sol sous l'orage, une fenêtre ouverte qui bouge avec le vent... On n'a plus vraiment envie de parler de décors « fixes » ! Au même titre, les effets de lumière et d'ombre sur les environnements et les protagonistes sont vraiment renversants, toutes les prouesses techniques s'imbriquent pour donner un résultat quasiment photo-réaliste... Concernant l'ambiance sonore, sachez que les bruitages ont eux aussi bénéficié d'une amélioration très nette. Une vidéo nous laissait admirer un Hunter isolé, qui marchait seul et grognait d'une manière terrifiante... Je vous assure qu'entendre ça au détour d'un couloir va littéralement vous pétrifier ! Au sujet des monstres d'ailleurs, deux vidéos nous montraient le comportement des chiens et des corbeaux. Le plumage de ces derniers est incroyablement bien fait, tout comme l'allure des dobermans, plus décharnés, féroces et terrifiants que jamais ! Histoire de nous achever, les quelques démonstrations d'effets spéciaux, parfaitement intégrés à l'action (utilisation du lance-flammes, explosions diverses, écran éclaboussé par une flaque d'eau...), n'ont fait que nourrir un peu plus notre impatience... On n'en peut plus d'attendre !!!



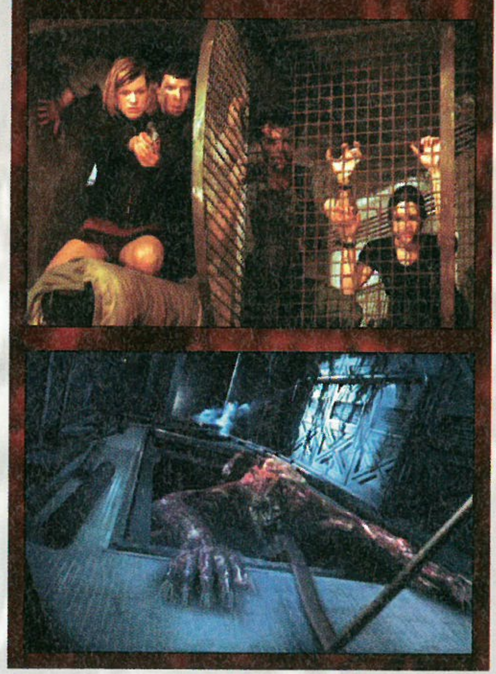
On profitera de plein de nouveaux décors comme celui-ci... Rhâââ, vous verriez la brume qui traverse l'écran, c'est magnifique !



Récemment dévoilée, la « nouvelle » Rebecca, toujours aussi mimi, sera bien évidemment encore de la partie.

LE FILM ENFIN DÉVOILÉ !

Voici enfin les premières images du film, provenant de la toute récente bande-annonce que vous aurez peut-être la chance de découvrir au ciné d'ici peu de temps... Sinon, il est toujours possible de la mater tranquilou sur le Net, en tapant par exemple l'adresse suivante : www.apple.com/trailers/columbia/resident_evil.
Le film ne sera pas forcément un chef-d'œuvre, mais je vous invite tout de même à admirer les « Lickers », qui ont l'air d'avoir la super classe !



PAR JULO

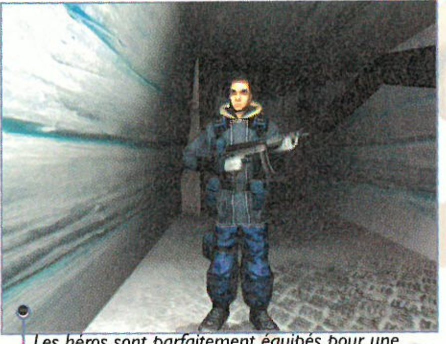
THE THING

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
DISPO. EUROPE : 3E TRIMESTRE 2002

The Thing

Peur dans l'Antarctique





Les héros sont parfaitement équipés pour une guerre polaire !

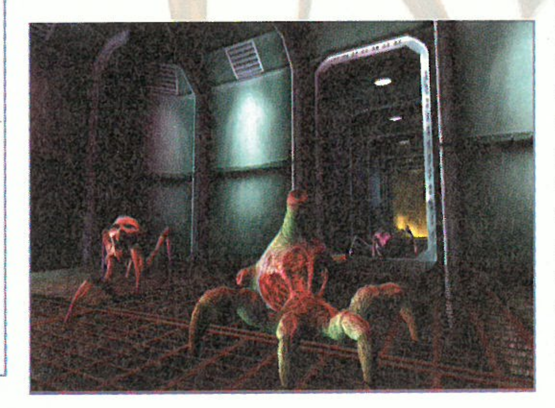
JOHN CARPENTER, ROI DE LA SÉRIE B ET MUSICIEN HORS PAIR, A RÉUSSI À TRANSPOSER UN DE SES PLUS GRANDS FILMS EN JEU VIDÉO. POUR UNE FOIS QU'UNE LICENCE EST BIEN CHOISIE ET QUE LE DÉVELOPPEMENT SEMBLE SÉRIEUX, IL FAUT SUIVRE ÇA DE PRÈS !

Le film qui revient le plus souvent dans les conversations que j'ai avec Willow, c'est *The Thing*, assurément un des chefs-d'œuvre de John Carpenter (avec *Assaut* et *L'Antre de la Folie*). Dernièrement, on a même réussi à convertir Gollum. En effet, depuis qu'il a vu le film en DVD, le père Lum s'est joint à notre clan des adorateurs des films de « Jean Charpentier ». Bref rappel des choses : sorti en 1982, le long métrage de J.C. met en scène un groupe de scientifiques qui découvre une soucoupe volante enfouie sous la neige près d'une base de l'Antarctique. Après une succession d'événements que je tairai pour ne pas gâcher le plaisir de ceux qui ne l'ont pas vu, le groupe reste livré à lui-même, seul dans le froid polaire, à lutter contre une « chose » possédant la capacité de prendre n'importe quelle forme vivante. La paranoïa gagne peu à peu chaque membre de la mission, la folie semble prendre le dessus. Qui est la « Chose », quel aspect peut-elle revêtir ? A-t-elle pris la forme du docteur, du chien de garde ou de Kendy ? Personne n'en sait rien jusqu'à ce qu'elle se démasque. C'est donc dans un climat de paranoïa et de claustrophobie intrinsèque que se déroule tout le film, jusqu'à la fin grandiose, et plonge le spectateur dans le doute le plus complet.

LE RETOUR DE LA CHOSE



Le jeu se déroule trois mois après ces événements. Un groupe de militaires est envoyé au camp pour voir ce qui s'y est passé. Et une fois de plus, tout va partir en vrille car la bestiole est toujours dans les parages. Vous incarnez Blake, le leader de cette troupe. Très vite, la situation se dégrade. Comme dans tout bon survival/horror qui se respecte, vous n'êtes plus qu'une proie, traquée par des créatures complètement difformes. On distingue trois catégories principales. La première correspond à la scène du film où la tête humaine marchait avec des pattes, comme une araignée (ou le facehugger d'*Alien*). De petite taille, ces bestioles sont ultra-rapides et peuvent vous sauter facilement à la gorge. Si cela vous semble bizarre, jetez un œil sur les photos et vous comprendrez rapidement. Ensuite, on trouve des humains dont l'anatomie est complètement altérée. Ils font office de zombies de base, semblables à ceux que l'on trouve dans n'importe quel Resident. D'ailleurs, ils en possèdent la même mobilité. Ensuite, on trouve la Chose, une bestiole complètement difforme qui, si l'on y regarde de plus près, est composée de toutes les victimes dont elle s'est emparée. On peut y voir pêle-mêle des chiens et vos propres équipiers qui sont tombés dans ses griffes. Sans conteste la plus impressionnante, elle est d'une monstruosité à glacer le sang. Cependant,

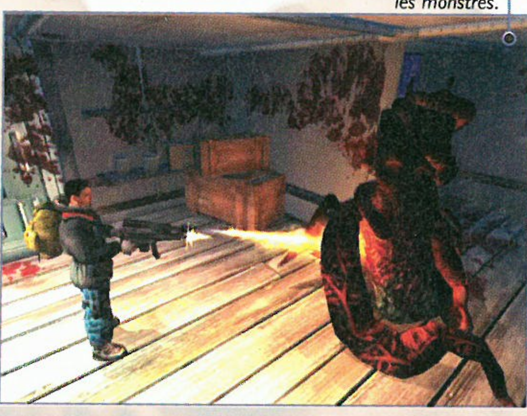


Fire in the hole !

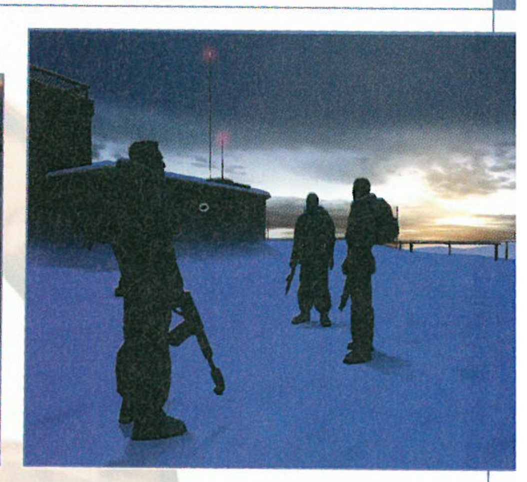




Comme le film, cette adaptation se doit d'être bien gore.



Le lance-flammes est une arme ultra-efficace contre les monstres.



l'originalité du titre par rapport à un survival de base vient de l'apparition d'une gestion de la peur et de la confiance. En effet, les développeurs ont prévu de vous faire évoluer avec une équipe composée d'environ 3 coéquipiers. Il faudra constamment surveiller vos propres gestes afin que vos hommes n'en viennent jamais à douter de vous. Là aussi, on dénombre trois classes : le soldat, un gros bourrin de service qu'il ne faut pas gonfler, un médecin, qui pourra ponctuellement vous redonner de la vie, et un ingénieur, indispensable pour ouvrir certaines portes. Chacun possède une I.A. et une attitude différentes. Par exemple, le toubib qui a peur du noir devra évoluer dans la lumière ; à vous de vous débrouiller pour que cela soit le cas. De même, leur réaction face à l'ennemi ne sera pas la même selon leur niveau de trouille.

Méfie-toi de ton prochain !

Car il ne faut pas oublier que la Chose peut revêtir n'importe quelle forme. Donc, de la même manière qu'il faut se méfier de vos propres hommes, eux aussi sont en droit de se méfier de vous. Ainsi, si leur confiance à votre égard est au plus bas, ils penseront que vous êtes infecté par la Chose et réagiront violemment, jusqu'à vous mettre un pistolet sur la tempe. Vos actes devront prouver que vous êtes un homme de confiance. Par exemple, si vous confiez un revolver au médecin, celui-ci comprendra que vous avez foi en lui. De même que si vous protégez un homme en cas d'attaque, il saura que vous êtes dans son camp. La paranoïa est l'élément-clé qu'il va falloir apprendre à gérer. Comment cela s'appliquera exactement pendant toute la durée du jeu ? Allez savoir, mais en tout cas, l'idée est excellente et elle permet de rester complètement dans l'ambiance du film. Il sera donc nécessaire de vivre son angoisse perso, mais aussi supporter celle des autres personnages qui risque d'entraîner son lot de problèmes. En sachant en plus que leur aide sera précieuse, voire indispensable dans certains cas, je sens que l'on va bien s'amuser. Pour le reste, la construction du titre semble classique. On trouvera divers puzzles et énigmes basiques qui exigeront un minimum de matière grise. D'ailleurs, je prie très fort pour que, d'une manière ou d'une autre, on retrouve la cultissime scène du test sanguin au lance-flammes. Techniquement, le titre s'annonce à la hauteur. Le design des environnements est soigné, tout comme la modélisation des personnages et autres monstres. De plus, certains effets, comme l'éclairage en temps réel (pour les lampes torches notamment), et les effets de particules seront utilisés. Bref, on peut être optimiste.



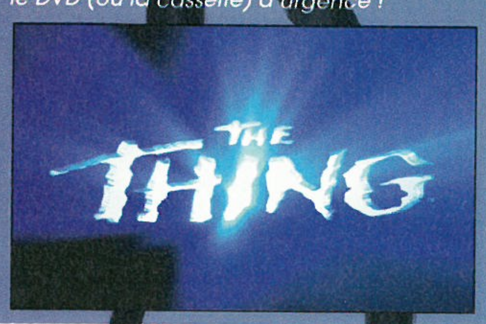
Une des mutations de la Chose. Ce n'est pas très jojo à voir.

Une nouvelle référence ?

En s'attaquant à *The Thing*, les développeurs de Computer Artworks n'ont pas choisi le plus facile, surtout lorsque l'on sait que John Carpenter ne participe pas du tout à la production. Mais s'ils arrivent à retranscrire correctement l'ambiance du film, ce qui a l'air d'être le cas, on peut d'ores et déjà s'imaginer devant un titre qui n'aura rien à envier aux Resident Evil et autres Silent Hill.

LES ORIGINES DE LA CHOSE

On parle beaucoup de The Thing *comme étant un film original de John Carpenter ; en fait, il s'agit du remake de* The Thing from Another World *sorti en 1951. À l'origine, le monstre était une sorte de légume ambulant extraterrestre censé être la dernière évolution des végétaux qui, pour survivre, se nourrit de sang humain (ne rigolez pas SVP...). L'idée du remake a germé grâce au succès d'Alien, qui a fait comprendre à Universal que les films d'horreur pouvaient être rentables. Du coup, le script a été proposé à John Carpenter, qui s'est fait une joie de le réaliser. Comme quoi, le marketing ne fait pas toujours mal les choses. Un dernier conseil, achetez-vous le DVD (ou la cassette) d'urgence !*





On ne peut faire confiance à personne !

THE THING EST DÉJÀ UN GRAND FILM. IL NE LUI RESTE PLUS QU'À DEVENIR UN GRAND JEU...

Qui sont ces hommes ? Amis ou ennemis ?



PAR ANGEL

RALLISPORT CHALLENGE

ÉDITEUR : MICROSOFT
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : 14 MARS 2002

Rallisport

Le rallye selon Microsoft

MICROSOFT NOUS A GENTIMENT INVITÉS DANS SON LUXUEUX « XBOX LOUNGE » POUR NOUS DÉVOILER SON PREMIER JEU DE RALLYE… ON S'EN EST PRIS PLEIN LES MIRETTES, ON Y A JOUÉ ET ON VOUS DONNE NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS À CHAUD (CACAO).

Écran géant comme au cinoche, salle sombre, fauteuils confortables, son Surround… Microsoft a le sens de la mise en condition quand il s'agit de nous présenter un jeu ! La salle prévue à cet effet dans le Lounge nous a donc ouvert ses portes coulissantes, pour le plus grand plaisir de nos petites mirettes. Tobias Andersson, studio manager chez Digital Illusions, a rapidement pris la parole pour entrer directement dans le vif du sujet. La force principale de son jeu résidant avant tout dans la réalisation, commençons par énumérer toutes les « features » techniques du soft… La Xbox a du polygone et de la puissance de calcul à revendre, et Rallisport Challenge le prouve d'une manière tout à fait rassurante !



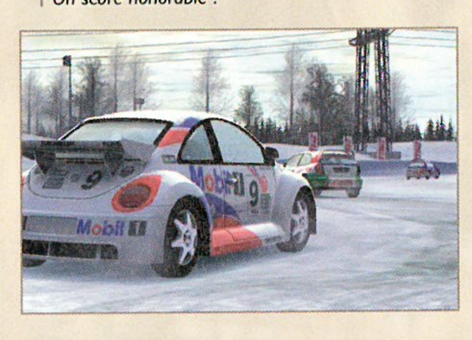


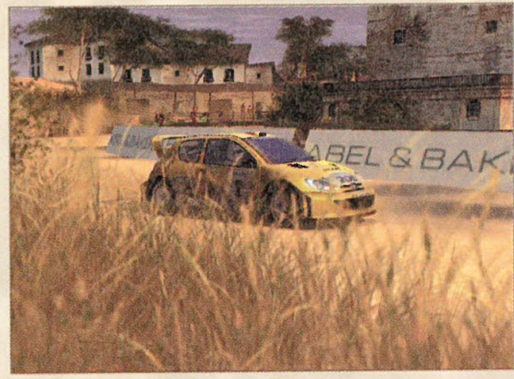
LA PUISSANCE, C'EST CLASSE…

Si l'on fait exception de certains environnements de course pas super bien remplis (notamment les spéciales « Safari », mais bon c'est un peu le désert quand même !), les graphismes impressionnent tout d'abord par le niveau de détails affichés à l'écran. Les textures sont très réalistes et fourmillent sur des tas d'éléments. Mention spéciale aux courses « Méditerranée » (Forza Corsica), dont les décors sont fort bien remplis et dont le niveau de détails et de variété est impressionnant, d'une portion à une autre sur un même circuit. On n'ira pas jusqu'à parler de pur photo-réalisme, mais disons qu'une sensation de « vrai » passe rapidement devant les yeux… À ce sujet, je vous invite à mater les photos ici présentes (qui ne proviennent malheureusement pas, pour la plupart, de la version que nous avons vu tourner, mais d'une autre un peu moins avancée), en imaginant le tout en mouvement. D'ailleurs, pour vous donner une idée, sachez par exemple que les herbes hautes et les arbres sont remués par le vent, tout comme le ciel qui n'est pas fixe et dont les nuages avancent plus ou moins vite selon la piste choisie ! On peut noter d'autres détails du genre, comme des animaux sauvages qui s'enfuient sur le côté, ou encore des oiseaux qui traversent la piste quelques mètres devant vous… Sympa. La modélisation des caisses est également de bonne facture (avec environ 13 000 polygones par véhicule), même si les angles de caméra, nombreux mais souvent mal choisis, ne permettent pas d'en profiter au mieux. Ces belles carrosseries se déforment bien entendu, mais pas autant et aussi bien qu'on serait en droit de l'attendre avec un jeu nouvelle génération. En rentrant dix

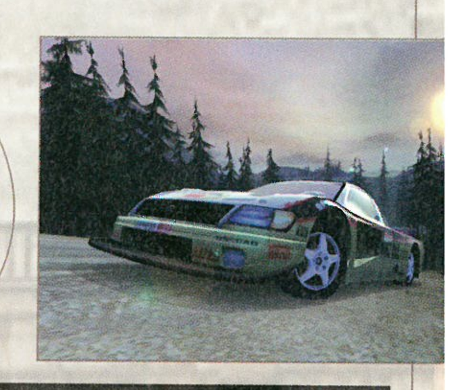


Dans sa version finale, le jeu nous proposera 8 environnements, 48 circuits et 29 caisses… Un score honorable !





Challenge





Le jeu devrait gérer le son Surround, ce qui vous permettra d'entendre un concurrent arriver par-derrière, de droite ou de gauche.



Les conditions climatiques peuvent changer d'un circuit à un autre, mais elles n'évoluent pas en temps réel.

fois de suite dans un arbre, vous n'obtiendrez que des vitres cassées et des bosses ridiculement petites sur le pare-chocs, le tout n'influant même pas sur la conduite ou les performances de votre bagnole… ça sent immédiatement le compromis Arcade ! Mais bon, continuons pour l'instant avec la réalisation : vous pourrez également profiter de nombreux effets spéciaux, avec une gestion dynamique des lumières et des ombres, mais aussi des reflets en temps réel du décor sur la carrosserie. Les voitures soulèvent également de la poussière (ou de la neige, de la boue, etc., selon les revêtements) qui les salit progressivement, mais pas assez vite malheureusement. Tout cela est géré de manière appliquée, mais le détail le plus impressionnant reste le rendu des revêtements. Ces derniers sont d'un réalisme jamais atteint dans un jeu, c'est tout simplement magnifique ! Il faudra s'habituer au bump mapping, que la Xbox gère à merveille, mais il faut avouer que pour l'instant, cet effet spécial nous tue la gueule à chaque fois qu'on y est confronté ! Vous en profiterez au mieux sur le bitume et sur la glace, lorsque le soleil s'y reflète et donne un relief de folie à la piste… On note aussi un autre effet sur le sol, tout con mais trop bien foutu : lorsqu'on freine brusquement sur une surface boueuse, neigeuse ou sableuse, on aperçoit des traces de pneus juste trop bien rendues… La classe.

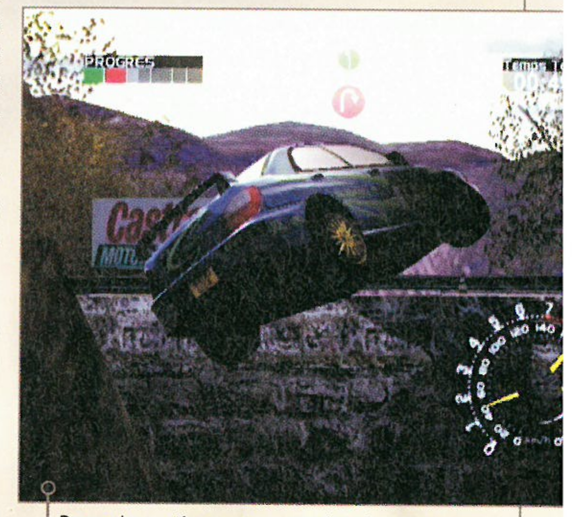
Et le gameplay ?

Oui, comme je le laissais entendre plus haut, les développeurs ont donc pris le parti de nous proposer un jeu 100 % Arcade. La jouabilité s'apparente donc plus à celle d'un Sega Rally qu'à un Colin McRae Rally. Les sensations sont assez bonnes, avec notamment une sensation de vitesse très prononcée (60 images/seconde en permanence), mais il faut avouer que le pilotage ne s'annonce pas des plus subtils. Vous passerez le plus clair de votre temps en glissade, sans réelle précision nécessaire dans les freinages, les pertes d'adhérence, etc. Le transfert des masses ne se ressent pas non plus, tandis que la voiture paraît justement trop légère… Bref, les modèles physiques ne sont pas super développés, même si l'on sent plutôt bien les changements de revêtement, par exemple. La possibilité surréaliste de retourner sa caisse lorsqu'on l'a renversée sur le capot, ou encore la présence d'un bouton spécial qui vous replace au centre de la piste (à la SSX) renforce le penchant Arcade du titre… Mais il ne faut évidemment pas y voir là de gros défauts, juste une orientation bien franche. Rallisport Challenge devrait représenter un jeu de rallye Arcade qui fait bien son boulot, à savoir offrir une prise en main rapide, de bonnes sensations de vitesse, une réalisation à la hauteur du hardware, un bon challenge et différents modes de jeu… Bref, entre le futur Colin McRae et ce Rallisport Challenge, il y en aura finalement pour tous les goûts !



MODES DE JEU

Rapide descriptif des modes de jeu, assez nombreux mais tout de même classiques… Déjà le mode Carrière, qui permet de cumuler des points et ainsi débloquer de nouvelles caisses et de nouveaux circuits, mais aussi la Course Simple pour se mesurer à 3 autres concurrents en Rallye, Course de Côte, Course sur Glace et Rallye Cross. Viennent ensuite les classiques Contre la Montre et Multijoueur. Bref, rien de vraiment neuf, si ce n'est la course de côte tout de même, mais aussi le système d'obtention de points dans le mode Carrière. Vous serez en effet jugé sur votre position en fin de course, mais pourrez également grappiller quelques points en battant le meilleur temps, en abîmant peu votre bolide, etc.



Durant les accidents, vous aurez droit à un petit zoom comme celui-ci, avec cette chute dans un ravin corse.



PAR JULO

COMMANDOS 2

ÉDITEUR : EIDOS
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
DISPO. EUROPE : AVRIL 2002

Commandos 2

Des hommes d'honneur

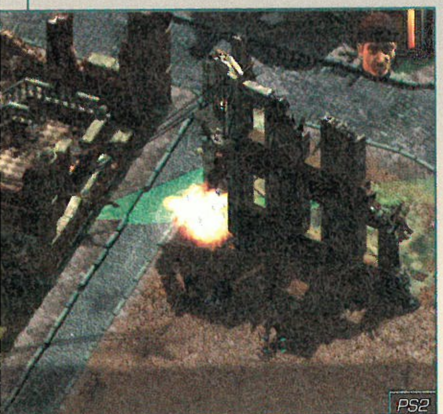
COMMANDOS 2 ARRIVE LENTEMENT MAIS SÛREMENT. IL FAUT CROIRE QUE LES ESPAGNOLS DE PYRO SONT EN TRAIN DE PEAUFINER LEUR BÉBÉ. UNE NOUVELLE RENCONTRE AVEC GONZO SUAREZ ET LA PRÉSENTATION DE SON TITRE NOUS ONT CONFIRMÉ L'ÉNORME POTENTIEL DU TITRE.

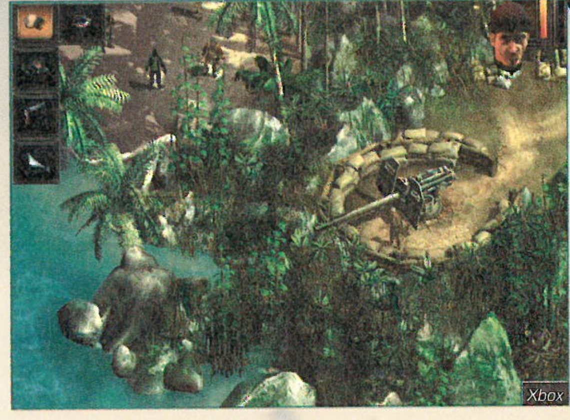
Ça faisait longtemps que l'on ne vous avait pas parlé de Commandos 2 ! On en avait fait notre couv' du numéro de juin, et depuis plus rien. Juste une annonce concernant l'annulation du titre sur DC et une autre pour le développement sur Xbox. Mine de rien, on commençait à s'inquiéter. Heureusement, le chef de projet, Gonzo Suarez, a effectué un rapide et rassurant Madrid-Paris pour nous présenter l'état d'avancement de la conversion, dans les locaux mêmes d'Eidos France.

ENFIN UN TITRE ORIGINAL !

Si vous avez bien suivi l'actu, vous savez de quoi il retourne. Pour mémoire, il s'agit d'un jeu tactique dans lequel vous dirigez une escouade de neuf soldats d'élite en pleine Seconde Guerre mondiale. En exploitant les ressources que l'on possède, à savoir un certain nombre de soldats aux capacités bien spécifiques, il s'agit de résoudre une série d'objectifs dans un environnement donné. Chacun possède des qualités propres. On retrouve ainsi Lupin, un voleur qui peut notamment escalader les murs et dérober des objets directement dans les poches des ennemis, tandis que l'artilleur est capable de déminer un terrain et de lancer des grenades. Le plongeur est expert en lancer de couteau et peut bien sûr nager en profondeur sans limite de temps. Quant à la très sexy Natasha, elle passe inaperçue chez certains soldats et profite de son charme pour détourner leur attention. Enfin, l'espion peut


PS2


PS2


Xbox





L'espion peut se balader devant les gardiens sans se faire repérer. Mieux encore, il peut leur donner un certain nombre d'ordres !

GONZO OF THE FUTURE

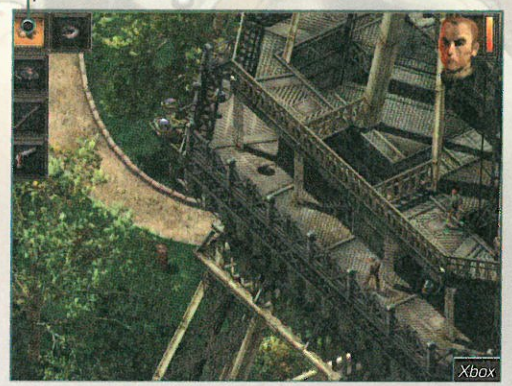
Gonzo Suarez et Pyro, c'est presque fini. Une fois qu'il aura terminé tout ce qu'il a en cours, il quittera la société pour fonder son propre studio. Après quelques longs échanges (en espagnol !), il m'a confirmé que le but de la manœuvre était de développer les productions espagnoles. Visiblement, il supporte mal cette fuite des cerveaux qui fait partir tous les programmeurs doués vers des pays étrangers comme les États-Unis ou l'Angleterre. Néanmoins, les deux sociétés seront toujours amenées à cohabiter grâce à un système d'échange de codeurs et diverses formations. Enfin, pour l'anecdote, lorsque je lui ai demandé si Jon Beltran, le lead programmeur responsable de tout ce travail, allait rester chez Pyro ou partir avec lui, Gonzo, affichant le petit sourire du gars satisfait, m'a répondu : « Non, Jon il vient avec moi !!! » On ne peut que souhaiter bonne chance à ce créateur d'exception qui prône le gameplay avant tout, et qui l'emballe dans un environnement graphique magnifique. Ça, dans mon pays, ça s'appelle un mec talentueux.

revêtir un uniforme de gradé et utiliser ses talents de polyglotte pour donner des ordres divers aux soldats. La plupart peuvent grimper aux poteaux, puis aller d'un endroit à l'autre en passant par les câbles. À cela s'ajoute toute une série d'armes et objets que l'on ramasse en cours de jeu dans des coffres-placards ou directement sur les ennemis. Une fois que l'on connaît toutes les possibilités, on peut faire des trucs de fou en coordonnant les actions. Et ce n'est qu'un bref aperçu du potentiel des neuf personnages disponibles. Le tout à travers 12 missions dans 10 environnements différents d'une beauté incroyable. Et attention, quand je dis différent, c'est qu'ils n'ont vraiment rien à voir ; ainsi, on voyage de l'Inde à la Normandie, en passant par l'Antarctique, le Japon, et même Paris en plein Champ de Mars.

UN GAMEPLAY MONSTRUEUX

Sur PC, Commandos 2 est, de l'avis général, une belle tuerie ! D'une difficulté certaine, mais pas insurmontable. Je peux vous dire que ça faisait longtemps qu'ils n'avaient pas vu un gameplay aussi abouti, les gars de *Joystick* ! L'interface, entièrement gérée au clavier et à la souris, est un modèle du genre sur PC. Tellement parfaite et bien pensée qu'on avait carrément peur que le passage au paddle lui fasse perdre une partie de son intérêt. D'autant que lors d'une première rencontre avec le développeur, ce dernier avait bien précisé que la gestion du clavier/souris sur console n'était absolument pas prévue. La raison est simple : il ne veut pas prendre le joueur en otage et le forcer à faire quelque chose dont il n'a pas envie. « De la même manière qu'un joueur PC a du mal à prendre un paddle, un joueur console préférerait ne pas avoir à se servir d'un clavier. » Le gars a parfaitement compris que c'est au jeu de s'adapter au joueur, et non l'inverse. Du coup, hop, toute l'interface a été repensée. Pour simplifier la prise en main, toutes les actions courantes ont été séparées en deux catégories : la première concerne les mouvements physiques (du genre taper, utiliser une arme, etc.), et l'autre correspond à l'observation (regarder par la fenêtre...). Le tout s'exécute facilement à l'aide du bouton de la tranche de gauche pour choisir la catégorie, puis la croix directionnelle pour choisir l'action. Ensuite, pour les actions spécifiques comme le déminage pour l'artilleur, on passe tout simplement par « Carré » sur PS2 ou « X » sur Xbox. Simple comme bonjour ! Quant à la sélection du personnage, elle s'effectue grâce à la gâchette droite. Pour vous dire franchement, moi qui suis réfractaire aux jeux à la maniabilité compliquée utilisant douze milliards de combinaisons de touches, j'ai été agréablement surpris de voir que dans Commandos 2, tout avait été condensé au maximum. Les zooms et dézooms s'effectuent avec le stick droit, qui sert aussi à déplacer la caméra (à noter que les changements de caméra à 90° demandent, hélas, environ une seconde de calcul sur les deux machines). Je dois dire que pendant la présentation, une fois le paddle entre les mains, tout est venu assez rapidement, même si pour profiter pleinement de toutes les possibilités, il faudra sûrement un léger temps d'adaptation.

Pour modéliser la Tour Eiffel, les graphistes ont dû bien se prendre la tête !





Certains tanks pourront être pilotés, le pied pour faire des ravages.

COMMANDOS 2 EST UN JEU AU GAMEPLAY CARRÉ, EFFICACE ET SURTOUT BIEN PENSÉ

UNE ESTHÉTIQUE À TOUTE ÉPREUVE !

Techniquement, les graphismes sont les mêmes que sur PC, dans le sens où les développeurs ont utilisé exactement les mêmes textures. Cependant, la résolution d'un téléviseur étant beaucoup moins élevée qu'un moniteur, le jeu a perdu en finesse. Cela dit, ça reste magnifique ! Il faut voir la qualité des maps, elles sont toutes à tomber par terre. Quant aux différences entre les deux versions, ça va aller vite, il n'y en a pas ou peu. Grosso modo, la PS2 affiche des graphismes un peu « floutés », alors que sur Xbox, c'est parfaitement clair ; néanmoins, le signal PS2 retranscrit des textures un poil plus chaleureuses. On se trouve donc devant un match nul. En tout cas pour l'instant... Allez, encore quelques mois et on pourra profiter d'un des titres les plus originaux de l'année.



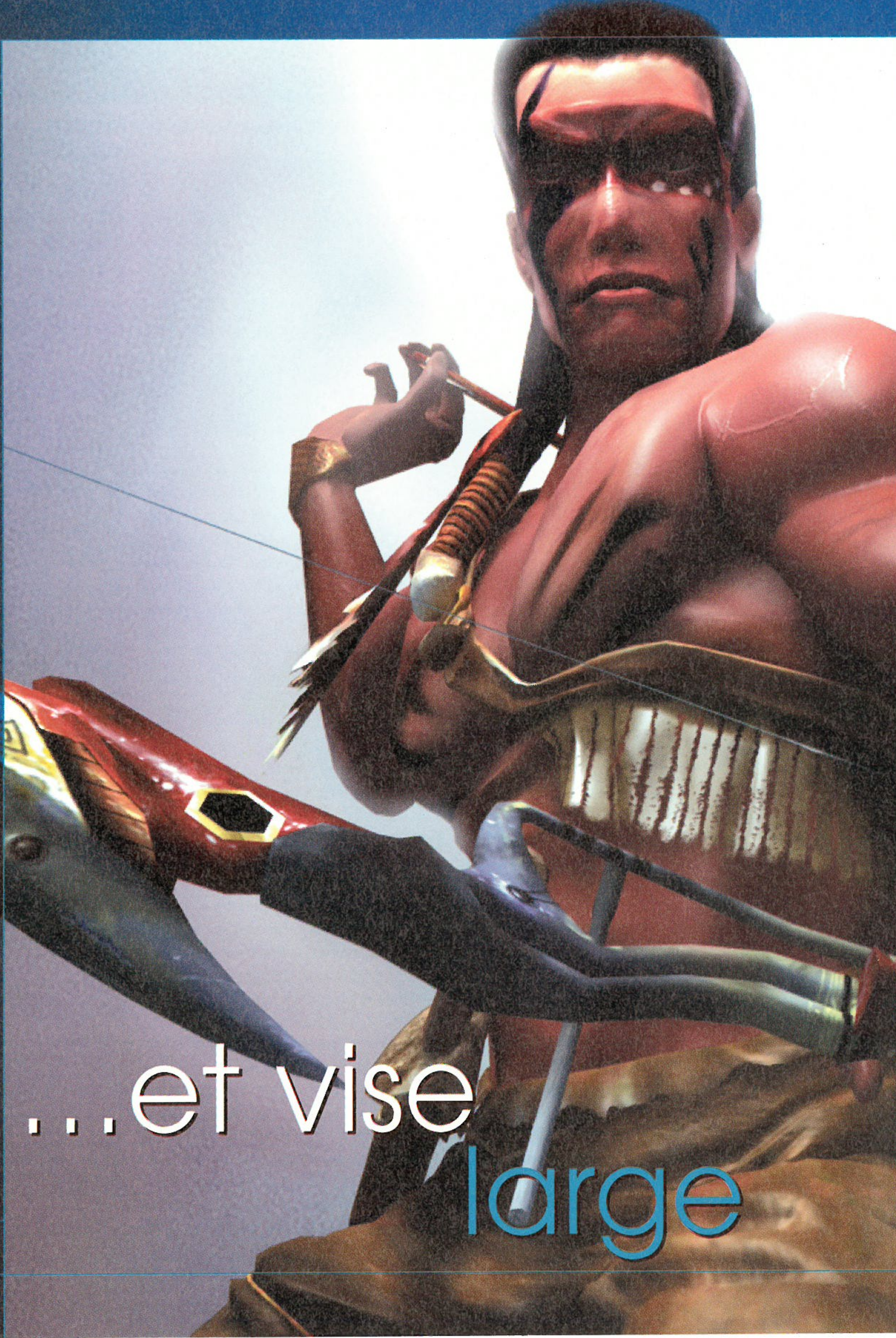


Cela paraît hallucinant, mais même les éléphants peuvent être montés. Ça c'est un gameplay qui tue !

PAR ANGEL

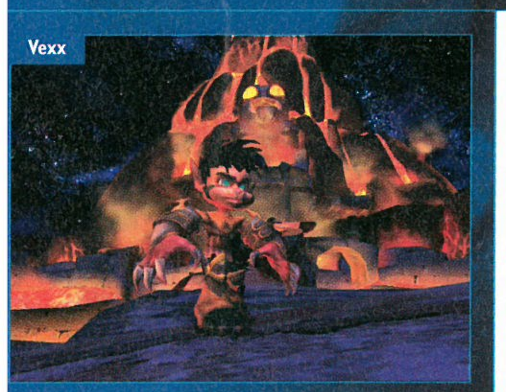
Acclaim soulève

Malgré l'imminence de l'E3, Acclaim a tenu à réunir, aux States, une bonne brochette de journalistes afin de dévoiler deux de ses principaux produits pour l'année à venir. Entre FPS et plate-forme.



...et vise large

le voile...





Près de 32 espèces d'insectes et d'animaux en tout genre seront représentées pour donner vie aux environnements. Certains dinosaures seront armés.

Éditeur : Acclaim
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Dispo. Europe : Septembre 2002

Difficile d'innover lorsque l'on prépare le 5e opus d'une série mondialement connue comme Turok. Deux options s'offrent aux développeurs : se reposer sur leurs lauriers en pensant à leurs prochaines vacances au soleil ou renouveler le concept. On peut même trouver un compromis en gardant le background du jeu et en apportant des modifications bien senties. L'équipe de développement basée à Austin, Texas, avait tenu à nous présenter, avec une ferveur non dissimulée, tout le travail effectué sur ce 5e volet de Turok ainsi que sur un autre titre aux antipodes du FPS qui porte l'étrange nom de Vexx.

Don't mess with Texas

Il paraît que les voyages forment la jeunesse. Cet adage ne tend pas à s'appliquer aux voyages de presse. En effet, après 4 jours passés dans la patrie de Mister W. Bush, un journaliste normalement constitué ressemble plus à un échappé d'Alcatraz qu'à un être humain en pleine possession de ses moyens. Il faut dire que le cocktail détonant de nourriture tex-mex et open bar n'est pas le meilleur qui soit. Surtout lorsque vous êtes, enfin on parle plutôt de moi, l'une des rares représentantes de la gent féminine. Savoir rester digne en toutes circonstances n'est pas le fort de tout un chacun, enfin j'me comprends. Je songe d'ailleurs à mettre sur papier toutes ces situations burlesques et autres brèves de comptoir qu'il m'a été permis de glaner en fourbe auprès de la meute de journalistes que je fréquente régulièrement lors de ces voyages. Ainsi, les Allemands ont tendance à hurler pour se faire comprendre, ça n'est pas une légende. Les Américains affectionnent les jeux simples et bien bourrins tout en se bâfrant de sandwichs dégoulinants, mais ça on le savait déjà. Les Anglais bavent devant nos joueurs de foot, les Espagnols sont quant à eux les maîtres du baby-foot, les Hollandais préfèrent rester zen et les Australiens voudraient beaucoup plus de filles dans le monde vidéoludique. Plein de filles. La version des faits relatés ici édulcore bien évidemment de façon péremptoire la réalité. Pourtant, quand tout le monde se rassemble dans une salle exiguë, coachés par une équipe de développeurs en ébullition, on replonge tous en enfance avec cette impression qu'on est quand même super verni d'être là où on est. La présentation des produits s'est étalée sur 2 jours avec, dans un premier temps, l'exposé d'un titre inconnu, au patronyme surprenant : Vexx.



L'arc n'est sans doute pas l'arme la plus efficace pour se débarrasser d'un ennemi à cette distance.

Turok

Certains de vos adversaires ne pourront être vaincus qu'avec la participation d'un autre dinosaure, comme ici l'oiseau préhistorique et néanmoins armé.



Veni, Vidi, Vexxi

Les influences sont immédiatement perceptibles. Le mini-héros possède les mêmes doigts griffés que Raziel, tandis que les autres personnages empruntent leur design à Jak et Daxter. Le gameplay s'ap-

PAR KARINE

parenterait plutôt à celui d'un Banjo Kazooie ou d'un Mario 64. Le choix d'un héros de petite taille n'est d'ailleurs pas anodin puisqu'il reflète la volonté de donner au jeu un côté énergique avec des actions précises et rythmées. Chaque personnage a connu, durant sa conception, 5 ou 6 évolutions en fonction de ce qu'il lui sera demandé de faire ; son physique est ainsi adapté à ses actions. Vexx pourra aisément ramper et se faufiler dans des endroits plus ou moins étroits. Le grand manitou à la tête des créatifs, David Dienstbier, accessoirement créateur de Turok, nous a décrit l'ambiance survoltée dans laquelle son équipe a travaillé afin d'offrir un titre d'un nouveau genre au catalogue d'Acclaim. Vexx est un petit bonhomme dont la tribu est exploitée par Dark Yabu et ses sbires. Toute notre joyeuse clique évolue sur la planète Astara et leur destin va basculer le jour où Yabu va tuer le grand-père de notre jeune héros. Ce dernier, après une révolte rapidement maîtrisée, va se retrouver enfermé dans les geôles de la cité et découvrir une paire de gants dotés de pouvoirs spéciaux. Tout au long de son périple, Vexx va découvrir des créatures dont certaines, en apparence fort gentilles, se transformeront en bêtes féroces dès l'apparition du premier quartier de lune et n'hésiteront pas à vous attaquer. Certes, les développeurs citaient allégrement Devil May Cry lors de la présentation et ne cachaient pas leur admiration pour le titre de Capcom. Nous nous garderons de tirer des conclusions trop hâtives puisqu'il ne nous a été permis que d'approcher du bout du paddle une démo Xbox encore très immature. Les versions GameCube et PS2 seront du même acabit puisque les concepteurs du jeu se sont bornés à créer un moteur multi-plates-formes qui intègre un framework basique adaptable à toutes les consoles nouvelle génération. Super. Dans la série optimisation du rendement, je demande le studio Acclaim d'Austin. Cet engin polyvalent a été façonné pendant un septennat entier pour permettre de créer des outils de développement entièrement neufs également utilisés pour Turok Evolution. Vexx n'en est encore qu'à ses balbutiements et possède suffisamment de charisme pour nous convaincre d'obtenir plus d'infos notamment lors du prochain E3. Voilà pour la journée du lundi. Que s'est-il passé mardi, déjà ?

Turok in the Casbah

Imaginez une salle de classe dont les murs sont tapissés de papier camouflage, avec moult filets et tentures kaki, plongée dans une inquiétante pénombre. Des armes en tout genre sont dispersées çà et là pour accentuer le côté inquiétant. Soudain, un gros balèze vous assomme verbalement avec une phrase du genre « c'est la guerre mes frères ! ». Au rythme d'un jeu par an depuis sa création en 1996, la saga Turok est ce que l'on peut appeler une série prolifique qui s'est bâtie une jolie petite réputation sur N64. Pour son 6e anniversaire, Turok le jeu se devait d'explorer d'autres horizons pour s'offrir une nouvelle jeunesse, afin de regagner le cœur de ses fidèles tout en conquérant de nouveaux adeptes. Retour aux sources de l'épopée avec scénario de derrière les fagots qui nous explique les origines de Tal'Set, l'Indien tueur de dinos. La scène se déroule en 1886 au Texas, et se place chronologiquement aux prémices de la saga.

On peut noter la présence d'un p'tit gars de chez nous au beau milieu de l'équipe. Le jeune homme avec la chemise kaki, David Levy, artiste graphique.

Turok

Le capitaine Tobias Bruckner va rejoindre Tal'Set dans un monde parallèle où les dinosaures règnent en maîtres.

Turok

Turok

Parfois, **dans la vie...**

Alors que le grand chef de la tribu des Saquins s'écroule sous les coups mortels du capitaine Tobias Bruckner, une brèche s'ouvre et fait glisser Tal'Set, alors en plein combat, dans un univers parallèle appelé la Terre Perdue. Gravement blessé, Tal'Set va être recueilli et soigné par des villageois et va peu à peu découvrir que ses sauveurs vivent sous la crainte constante de Lord Tyrranus et de son armée de reptiles. Cette lutte prendra une dimension nouvelle lorsque notre jeune Indien découvrira que l'un des sbires de Lord Tyrranus n'est autre que Tobias Bruckner, également aspiré par la brèche entre les deux mondes. Son désir de venger la mort du chef indien de la tribu des Saquins n'en sera que plus fort. Le fait de zigouiller du dinosaure peut paraître sans intérêt pour certains et tout à fait improbable. Turok Evolution tente l'impossible en assimilant des personnages mi-humains, mi-reptiles à des environnements plus réalistes. Il est temps de pousser à cet instant précis un grand cocorico puisque l'un des graphistes de l'équipe est d'origine française. David Levy aurait pu traîner son blues dans les rues d'Austin en écumant les bars au bras de Dick Rivers ou des gloires locales comme Steevy Ray Vaughan. Que nenni, il décida d'accepter l'offre d'Acclaim de rejoindre l'équipe d'artistes afin de contribuer à la construction de l'édifice Turok. Le jeune homme n'est pas un amateur puisqu'il s'était déjà illustré en France chez divers développeurs. Le travail le plus important était de retrouver les origines de la série tout en imaginant un univers différent, plus chaotique et plus vivant, en essayant de trouver le juste équilibre entre fantastique et réalité. Certaines scènes prendront place au beau milieu d'une nature abondante et verdoyante. Vous pourrez d'ailleurs utiliser des plantes en guise d'armes ou encore tirer sur un tronc d'arbre pour le faire vaciller sur l'un de vos ennemis. Détruire de grosses parcelles de végétation vous permettra de laisser une empreinte de votre passage pour retrouver aisément votre chemin. Pour un environnement encore plus réaliste, certains membres de l'équipe ont passé une quinzaine de jours dans une forêt tropicale pour s'imprégner de cette ambiance particulière et enregistrer toutes sortes de sonorités : craquements, chutes de corps, bruits de pas, cris d'animaux. Pas moins de 32 sortes d'insectes et animaux plus conventionnels ne manqueront pas d'être intégrées dans la version finale du jeu, que vous pourrez observer à loisir ou tuer avec l'arme de votre convenance ! L'emballage s'an-


Turok

Vexx


Turok

Une petite séquence aérienne du plus bel effet qui vous permettra de chevaucher un oiseau de la famille des ptérodactyles.

noncant plutôt alléchant, il ne restait plus qu'à tester une petite démo pour se faire une idée plus précise.

Du neuf avec du vieux

Il a fallu, dans un premier temps, jouer des coudes pour réussir à s'approcher de la dizaine de Xbox disponibles, seule console représentée ce jour-là. Les versions PS2 et GameCube devraient logiquement être présentées à l'E3. Les inconditionnels de la saga ne seront pas dépaysés et retrouveront instantanément les réflexes propres au FPS. L'action se déroulera la majeure partie du temps à la première personne, avec cependant des phases aériennes à dos de ptérodactyle, cet immense oiseau préhistorique. Équipé d'une mitraillette et d'un lance-missiles, le volatile vous permettra d'effectuer des combats avec vue extérieure, sur certains segments. On a pu admirer les froissements des ailes soumises à diverses accélérations et les rotations aisément effectuées par le volatile. Les niveaux aériens ont été entièrement conçus à cet effet, et n'utilisent donc pas les niveaux déjà présents dans le jeu. Les environnements sont dorénavant interactifs puisque la végétation pourra être utilisée en guise d'arme, mais elle pourra également vous trahir si vous n'êtes pas assez discret, et ainsi alerter vos ennemis. Ces derniers bénéficient d'un nouveau système appelé S.D.S., ou Squad Dynamic System, qui permettra à tout un bataillon d'ennemis de vous attaquer de façon intelligente, en leur laissant la possibilité d'établir une hiérarchie au sein de leur groupe qui répondra aux ordres du chef désigné. Leurs attaques devraient gagner en efficacité. L'effet inverse est qu'il devient plus facile de les anéantir une fois que leur chef aura été éliminé. L'arsenal à disposition ne nous a pas été entièrement dévoilé ; on retrouvera les armes classiques précédemment utilisées comme des mitraillettes et fusils équipés d'un bout rotatif, ou d'un mode sniper qui se charge automatiquement d'un coup de poignet sec et vif. On pourra aussi utiliser l'arc fétiche de Tal'Set en version basique ou plus évoluée, équipé de flèches empoisonnées qui feront vomir copieusement leur cible avant de le mettre hors d'état de nuire. Les graphistes ont voulu que les armes gardent un côté réaliste malgré leur design futuriste. Bien sûr, tout cet arsenal avait un effet plus impressionnant sur écran, et tenter de le décrire lui fait perdre beaucoup de son « éclat ». Il sera possible de contrôler une sorte de petite araignée métallique qui se déplacera au nez et à la barbe des adversaires, pour ensuite leur balancer des gaz, des bombes ou des sorts.


Turok

Certaines séquences de jeu vous plongeront au cœur d'une végétation foisonnante inspirée de celle présente dans les forêts tropicales. Enfin, ce qu'il en reste...

Une galerie éclectique

Au cours de ses pérégrinations, Tal'Set sera repêché du monde des morts par un mystérieux sorcier appelé Tarkeen, guide spirituel à la recherche du guerrier ultime qui ramènera la paix sur la Terre Perdue. Il rencontrera aussi Djunn, leader du village de la Rivière au physique imposant et précieux allié, et une amazone prénommée Mayana, dont les talents de chasseur se conjuguent à ceux de guérisseur. Son arrivée au village de la Rivière est encore récente et on devine que sa destinée sera intimement liée à celle de Tal'Set. Ce dernier aura la lourde tâche d'éliminer bon nombre d'ennemis avant de pouvoir affronter l'odieux Tyrranus et son infâme partenaire, le capitaine Tobias Bruckner.








Turok

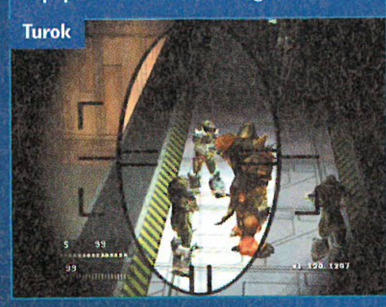
Turok Evolution/Vexx

Un FPS à la croisée des chemins entre fantastique et réalité, disponible simultanément sur toutes les consoles nouvelle génération

Les explosions et autres effusions d'hémoglobine sont toujours de la partie, avec jets de viande pour accompagner les impacts de balle. Dans le mode Multijoueur, on retrouvera les habituels Deathmatch et Capture the Flag, avec des petites variations comme la possibilité de jouer avec des dinosaures, mais les informations à ce sujet restent floues. Il n'est pas toujours facile de tirer les vers du nez d'un développeur, surtout lorsqu'il décide de garder les exclusivités pour l'E3. Et puis, choisir entre rester plusieurs heures dans une salle sombre, ou en plein soleil, le choix est vite fait. Oups, je viens de me griller là. Eh bien, pour conclure ce voyage de presse, je dirai que, malgré le fait que Turok Evolution vienne se placer dans la lignée de cette saga essoufflée, on peut s'attendre à un FPS comprenant une ambiance particulière et omniprésente, entre réalité et science-fiction, grâce à la présence de dinosaures et d'animaux tout ce qu'il y a de plus normaux aux côtés de dinos mutants. La démo Xbox présentée offrait un frame-rate élevé et constant, la volonté des développeurs étant d'obtenir 60 images par seconde sans l'ombre d'un ralentissement. La sortie n'étant programmée que dans 6 mois, on peut encore s'attendre à de nombreux bouleversements dans les prochaines semaines. Mais l'emballage semble prometteur. Les niveaux visités ne nous ont pas permis de juger de la difficulté du jeu, l'I.A. des ennemis n'était d'ailleurs pas optimisée. Turok Evolution devrait plutôt se destiner au grand public, alors que Vexx semblerait un peu moins facile d'accès. On attend plus de détails !

La vue sniper se met automatiquement en place par un simple mouvement de poignet, et équipe votre fusil dès l'origine.

Turok



Turok



Les graphistes ont intégré à leurs dessins leurs références cinématographiques pour allier fantastique et réalité.

Vexx



Turok



Turok



Le lance-flammes est toujours très efficace pour venir à bout d'un ennemi, même le plus rebelle.

Vexx



Turok

30 millions d'amis

Le panel des animaux représentés n'atteint pas des millions, certes, mais les différentes espèces présentes dépassent la trentaine. Aux côtés des dinosaures démocratisés par *Jurassic Park* comme les raptors, les vélociraptors, ou les ptéranodons, on retrouve des créatures armées jusqu'aux dents, qu'il sera parfois possible de chevaucher sur terre mais aussi dans les airs. Bon nombre d'insectes viendront peupler la jungle pour donner un peu plus d'ampleur au réalisme ambiant. Certains membres de l'équipe sont même allés jusqu'à se perdre dans une forêt tropicale pour enregistrer les sonorités ambiantes.





ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

ONE
5.24 € de bon d'achat
120.43 €
ECOMMANDER DES MAINTENANT
CADEAU VOUS SERA OFFERT.
ns d'achat de 7.62 € non cumulable a valoir
chat de plus de 76.22 € (hors console))

VOLANT + PEDALIER MC 2	76.07 €	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	22.71 €
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	53.20 €	RALLONGE MANETTE	7.47 €
MEUBLE DE RANGEMENT	12.04 €	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	7.47 €
TOUR RANGE CD COULEUR	7.47 €	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	22.71 €
2 MANETTES SANS FILS	30.34 €	PRISE PERITEL RGB	7.47 €
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	45.58 €	VIRTUAL GUN	30.34 €
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	25.76 €	CABLE DE LIAISON	15.09 €
MANETTE DUAL SHOCK	30.34 €	SKATESTATION	76.07 €
MANETTE ANALOGIQUE	15.09 €	MEUBLE BOIS + TIROIR	25.76 €
		VOLANT DOUBLE FORCE	30.34 €
		VOLANT MC 2	60.83 €

ECRAN LCD COULEUR POUR PSONE 5 INCHES 150.92 €

)IBOU	30.34 €	LUCKY LUKE LA FIEVRE DE L'OUEST	37.96 €
)IBOU + PAD + MEMORY	30.34 €	MATT HOFFMAN PRO BMX	45.58 €
.ONE IN THE DARK IV	45.58 €	NBA LIVE 2002	45.58 €
'LANTIDE	30.34 €	NHL 2001	37.96 €
.ACK AND WHITE	45.58 €	PLAY VOL1 (ff7+bleus+kuzco)	45.58 €
ASTLEVANIA CHRONICLE	30.34 €	PLAY VOL2 (F1 2000+spyro2+cool4)	45.58 €
AVID BECKHAM SOCCER	37.96 €	PLAY VOL3 (GT1+bleus2+C12)	45.58 €
ESTRUCTION DERBY RAW	30.34 €	PLAY VOL4 (Spyro2+chine+asterix)	30.34 €
GIMON WORLD	45.58 €	QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	45.58 €
NGO	30.34 €	RAZMOKETS 100% ANGELICA	33.39 €
NOSAURE	30.34 €	ROCKET POWER	30.34 €
RAGON BALL FINAL BOUT	37.96 €	ROGER LEMERRE 2002	30.34 €
RIVER 2 + VRALLY	45.58 €	STREET FIGHTER COLLECTION 2	33.39 €
FA 2002	45.58 €	SUPER NANA	33.39 €
ORMULA 2001	45.58 €	SPIDERMAN 2	45.58 €
UNFIGHTER	30.34 €	SYPHON FILTER 3	45.58 €
ARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	45.58 €	THE SIMPSONS	34.91 €
S PRO EVOLUTION 2	45.58 €	TINTIN OBJECTIFS AVENTURE	37.96 €
S PRO EVOLUTION 3	45.58 €	TONY PRO SKATER 3	45.58 €
RIKOU	30.34 €	X MEN 2	30.34 €
)ONEY TUNES : une faim de loup	45.58 €		

PRIX MINI PSX

BATTLE SPORT	12.04 €
CARD SHARK	12.04 €
CHECK MATE	12.04 €
CHEESMASTER 2	12.04 €
CHRIS KAMARA STREET	12.04 €
GUBBLE	12.04 €
JET RACER	12.04 €
KART CHALLENGE	12.04 €
LAS VEGAS CASINO	12.04 €
MONACO Gp2	12.04 €
PINBALL POWER	12.04 €
REVOLUTION X	12.04 €
SKI AIR MIX	12.04 €

PROMO PSX

ALEXANDRA LEDERMAN 2	25.76 €
CENTIPEDE	22.71 €
CRASH BANDICOOT 3	25.76 €
CRASH BASH Plat.	25.76 €
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	25.76 €
CREATURES	15.09 €
COLIN McRAE RALLY 2 platinum	25.76 €
COMPIL 20 JEUX	30.34 €
DE SANG FROID	30.34 €
DINO CRISIS 2	25.76 €
DRIVER plat.	25.76 €
DRIVER 2	25.76 €
FIFA 2000 PLATINIUM	25.76 €
FIFA 2001 platinium	25.76 €
FINAL FANTASY IX plat.	30.34 €
FORMULA ONE 99	22.71 €
FORMULA ONE 2000	25.76 €
FORSAKEN	15.09 €
GRAN TURISMO	22.71 €
GRAN TURISMO 2	25.76 €
HIDDEN AND DANGEROUS	15.09 €
ISS PRO EVOLUTION 1	25.76 €
JAMES BOND le monde ne suffit pas	25.76 €
JONAH LOMU RUGBY	25.76 €
LIVRE DE LA JUNGLE Plat.	22.71 €
MAGIC CARPET	15.09 €
MEDAL OF HONOR 2	25.76 €
MEDIEVIL	19.67 €
METAL GEAR + MISSIONS	19.67 €
MOTOCROSS MANIA	15.09 €
MOTO RACER 2 CLASSICS	15.09 €
MOTO RACER WORLD TOUR	37.96 €
NEED FOR SPEED 4	25.76 €
NEED 5	25.76 €
PARASITE EVE	25.76 €
PARIS MARSEILLE RACING	25.76 €
RAYMAN 2 Plat.	25.76 €
RAZMOKETS A PARIS	25.76 €
SPEED FREAKS	15.09 €
SPIDERMAN platinium	25.76 €
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 2	15.09 €
TARZAN	25.76 €
THEME PARK CLASSICS	15.09 €
TOCA WORLD TOURING CARS plat.	25.76 €
TOMB RAIDER 1 + 2	25.76 €
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	30.34 €
TOMB RAIDER 4	15.09 €
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	25.76 €

ndez plus facilement sur :
://www.games.fr

PRECOMMANDEZ votre GAMECUBE
Par TELEPHONE au 03.20.90.72.22. ou au 03.20.90.72.32
mais aussi par COURRIER, sur INTERNET ou MINITEL

GAME BOY ADVANCE

ISOLES

GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE
95 €

ESSOIRES

'ATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	12.04 €
GEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	19.67 €
E + JOYSTICK (HANDSTICK)	7.47 €
'ATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	15.09 €
LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	8.99 €
LINK 4 PLAYERS	12.04 €
AVEC LUMIÈRE	7.47 €
ETTE DE TRANSPORT	5.95 €
DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	5.95 €
GBA 7 ÉLÉMENTS	30.34 €
GHT	7.47 €
TAP + 3 LINKS	13.47 €
E DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	4.42 €
FM AVEC SCANNER DE RECHERCHE	N.C.
R LINK	19.52 €
FICATEUR STÉRÉO	7.47 €
ETTE DE TRANSPORT GBA 100	8.99 €
ETTE DE TRANSPORT GBA 200	8.99 €
ETTE DE TRANSPORT GBA 300	12.04 €
ETTE DE TRANSPORT GBA 600	15.09 €
ETTE DE TRANSPORT GBA 2000	22.71 €
AKKU	15.09 €
OUCH (SACOCHE DE TRANSPORT)	8.99 €
'STICK LIGHT NEW	8.99 €
DE TRANSPORT	15.09 €

JEUX

ADVANCE WARS	45.58 €
ASTERIX ET OBELIX	53.20 €
ATLANTIDE DISNEY	53.20 €
BATMAN VENGEANCE	53.20 €
CASTLEVANIA	53.20 €
DONALD ADVANCE	53.20 €
DOOM	53.20 €
DUKE NUKEM	53.20 €
EARTHWORM JIM	53.20 €
FINAL FIGHT ONE	53.20 €
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY	45.58 €
GRADIUS ADVANCE	53.20 €
HARRY POTTERS	53.20 €
INSPECTEUR GADGET	50.16 €
IRIDION 3D	53.20 €
ISS ADVANCE	53.20 €
JACKIE CHAN	53.20 €
LADY SIA	53.20 €
LUCKY LUKE WANTED	53.20 €
MARIO KART	45.58 €
MEGAMAN BATTLE NET WORK	53.20 €
MEN IN BLACK 2	53.20 €
MORTAL KOMBAT	53.20 €
NBA JAM ADVANCE	53.20 €
PREHISTORIC MAN	53.20 €
RAYMAN ADVANCE	53.20 €
RAZMOKETS	53.20 €
SUPER BEST A MOVE	53.20 €
SUPER MARIO ADVANCE	45.58 €
SUPER STREET FIGHTER	53.20 €
SPIDERMAN	53.20 €
SPYRO THE DRAGON	53.20 €
TETRIS WORLDS	53.20 €
TONY HAWK PRO SKATER 2	53.20 €
WARIO LAND 4	45.58 €
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	53.20 €
X-MEN	53.20 €

XBOX

CONSOLE XBOX + 1 MANETTE
479.99 €

CARTE MEMOIRE	49.99 €	CABLE AV STANDARD	2[illegible]
MANETTE OFFICIEL	39.99 €	CABLE LINK	2[illegible]
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	29.90 €	DVD MOVIE PLAYBACK KIT	4[illegible]
CABLE PERITEL EVOLUE	29.90 €		

AMPED	69.99 €	KO KING 2002	69.99 €
BLOOD OMEN 2	TEL	MAD DASH RACING	TEL
BLOOD WAKE	69.99 €	MAX PAYNE	69.99 €
CEL DAMAGE	69.99 €	MUNCH'S ODDYSSEE ODDWORLD	69.99 €
CRASH BANDICOOT	69.99 €	NBA LIVE 2002	69.99 €
DARK SUMMIT	TEL	NHL 2002	TEL
DEAD OR LIVE 3	69.99 €	NHL HITZ	69.99 €
DEADLY SKIES	TEL	RALLY X	69.99 €
ENTRAINEUR 01/02	TEL	SHREK	TEL
F1 2002	69.99 €	SIMPSONS ROAD RAGE	69.99 €
FUZION FRENZY	69.99 €	STAR WARS OBIWAN	TEL
GENMAONIMUSHA	69.99 €	TONY HAWK PRO SKATER 3	TEL
GOTHAM	69.99 €	WRECKLESS	TEL
HALO	69.99 €		

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 15.24 € DE BON D'ACHAT* 304.75 €
*2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 76.22 € (HORS CONSOLE)

MBAT 4	60.83 €	DRIVEN	60.83 €	HALF LIFE	60.83 €	ONIMUSHA	60.83 €	SPLASHDOWN	60.83 €
EMPIRE 2	60.83 €	DROPSHIP	60.83 €	HEAD HUNTER	60.83 €	OPERATION WINBACK	60.83 €	SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	60.83 €
)E	60.83 €	DYNASTY WARRIOR 3	60.83 €	HERDY GERDY	60.83 €	POLICE 24/7	60.83 €	SSX TRICKY	60.83 €
THE DARK + DVD SEVEN	60.83 €	EA SPORTS RUGBY	60.83 €	JAK AND DAXTER	60.83 €	PRO EVOLUTION SOCCER	60.83 €	STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	60.83 €
S GATE	60.83 €	ECCO THE DOLPHIN	60.83 €	JAMES BOND 007 espion pour cible	60.83 €	RAYMAN M	60.83 €	STAR WARS RACER REVENGE	60.83 €
VENGEANCE	56.25 €	ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	60.83 €	JOHN MADDEN NFL 2002	60.83 €	RAYMAN REVOLUTION	30.34 €	STAR WARS STAR FIGHTER	60.83 €
ROAR 3	60.83 €	EVIL TWIN	60.83 €	KESSEN 2	60.83 €	RED FACTION	60.83 €	SUMMONER	60.83 €
T	56.25 €	EXTREME G3	60.83 €	KLONOA 2	60.83 €	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	60.83 €	TARZAN FREERIDE	60.83 €
VS SNK 2	60.83 €	F1 2001	60.83 €	LES BLEUS 2002	60.83 €	REZ	60.83 €	TEKKEN TAG TOURNAMENT	45.58 €
DO 2	60.83 €	FIFA 2001	30.34 €	MAX PAYNE	45.58 €	ROBOT WARLORDS	19.67 €	TIME CRISIS 2	60.83 €
ANDICOOT	60.83 €	FIFA 2002	60.83 €	MAXIMO	60.83 €	SALT LAKE 2002	60.83 €	TONY HAWK PRO SKATER 3	60.83 €
XI	30.34 €	FORMULA ONE 2001	60.83 €	METAL GEAR SOLID	68.45 €	SHADOWMAN 2	60.83 €	TOP GUN	60.83 €
OUD	60.83 €	GTA 3	60.83 €	MOTO GP 2	60.83 €	SILENT HILL 2	60.83 €	TWISTED METAL	60.83 €
MMIT	60.83 €	GIANTS	45.83 €	MX 2002	60.83 €	SILENT SCOPE 2 NEW	60.83 €	UEFA 2001/2002	60.83 €
ALIVE 2 : HARDCORE	45.58 €	GRAN TOURISMO 3	60.83 €	MX RIDER MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP	60.83 €	SIMPSONS ROAD RAGE	60.83 €	WIPE OUT FUSION	60.83 €
	60.83 €	GTC AFRICA	60.83 €	NBA LIVE 2002	60.83 €	SMUGGLERS RUN 2	45.58 €	WRC:World rally championship	60.83 €
Y CRY	60.83 €	GUILTY GEAR X	60.83 €	NHL 2001	60.83 €	SOUL REAVER 2	60.83 €	WWF Smackdown 3	60.83 €
	60.83 €	GUY ROUX MANAGER 2002	60.83 €	NHL 2002	60.83 €	SOLDIER OF FORTUNE	60.83 €		

ACTION REPLAY	60.83
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	45.58
MEUBLE DE RANGEMENT	30.34
CARTE MEMOIRE 8 MEG	37.96
MANETTE DUAL SHOCK 2	30.34
MANETTE VIBRANT COLORIS MC	15.09
(MANETTE PSX COMPATIBLE PS2	
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICAL	15.09
PRISE PERITEL RGB 1/2	10.52
VOLANT MC 2	76.07
TELECOMMANDE DVD	15.09
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD SONY	30.34
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	30.34
(magnetoscope; television,	
X PORT	37.96
MULTIJOUEURS 4 PORTS	30.34
CABLE LINK	30.34
OPTICAL CABLE	30.34
GCON2 PISTOLET	41.01
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS TELECOMMANDE	53.20
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS SEUL	30.34
CARTE MEMOIRE 16 MEG	45.58
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD)	36.44
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD) TELECOMMANDE	45.58

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 0[illegible]
AMIENS 03 22 91 7[illegible]
REIMS 03 26 88 2[illegible]
MONTPELLIER 04 67 64 0[illegible]
VAL THOIRY 04 50 20 8[illegible]

DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
port (jeux :3.81 € - consoles & acc. 9.15 €) par Collissimo ou por Chronopost:9.91 € (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :............ Prénom :............
N° Client(si déjà client):............ Age : .... Ans Téléphone :............
Adresse :............
Code Postal:............ Ville:............ Signature:

PASSE TES COMMANDES SU LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEU
2F23/mn

e paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +5.34 € ☐ Mandat Cash
_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ __ / __ __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
e:

* CEE, DOM-TOM jeux 6.10 €, consoles13.72 €. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIM[illegible]
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

V-Rally 3

Quand la France se met au rallye

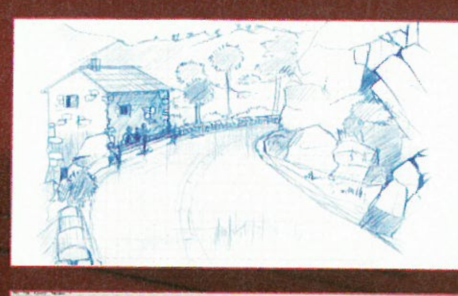


Près de 2 ans après V-Rally 2, Eden Studios remet tout à plat et peaufine le développement du troisième volet de cette série spécialement conçue pour la PS2. Un titre que nous avons eu la chance de voir en avant-première et qu'il ne faudra pas perdre de vue jusqu'à sa sortie.

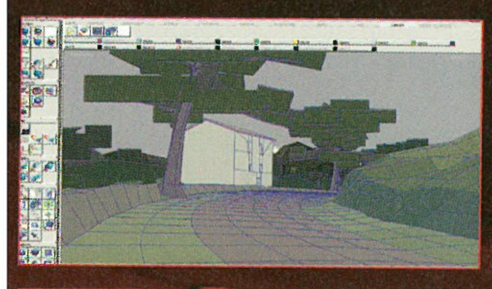
On ne cesse de vous le répéter, l'année 2002 sera une année riche en sports mécaniques. Les éditeurs attaquent sur tous les fronts et sur toutes les plates-formes. Mais la PS2 sera la console la plus prisée et devrait voir apparaître pas moins de 6 jeux spécialement dédiés au rallye. Race of Champions d'Activision, WRC 2002 de Sony, Colin McRae 3.0 de Codemasters, Pro Rally 2002 d'Ubi Soft, peut-être un titre de Konami, et enfin celui qui nous intéresse aujourd'hui : V-Rally 3 d'Infogrames. Pour ce faire, ce troisième volet a été confié aux bons soins d'Eden Studios. Ça tombe fichtrement bien puisqu'ils sont à l'origine des deux opus précédents. On leur doit également des titres comme Tintin, Les Schtroumpfs, Astérix le Gaulois et Need for Speed Porsche Challenge. Leur expérience n'est donc plus à démontrer, même si certains de ces titres sont plus que moyens. Créé en 1998 par trois jeunes gens (Stéphane Baudet, Frédéric Jay et David Nadal), Eden Studios se place désormais à la deuxième place du « hit-parade » français en tant que studio indépendant, derrière... Kalisto. Basée à Lyon, cette société emploie une quarantaine de personnes, dont 25 planchent depuis 22 mois sur ce nouveau projet ambitieux.

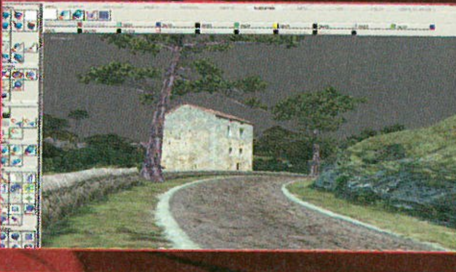
Assistance technique

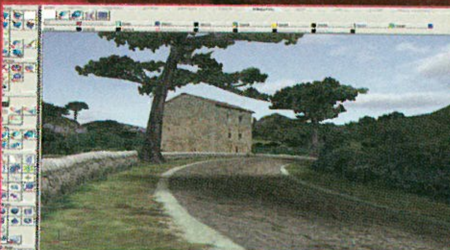
C'est dans la capitale des Gaules que la présentation de V-Rally 3 a eu lieu en présence de l'équipe d'Eden Studios au grand complet. D'atelier en atelier, les développeurs allaient nous montrer leur station de travail, les différentes étapes du développement et l'état d'avancement de leur nouveau bébé. V-Rally 3 est donc le premier titre sur lequel ils travaillent pour la PS2. La quantité de boulot et d'efforts à fournir est d'autant plus considérable depuis 22 mois puisque, à cette période



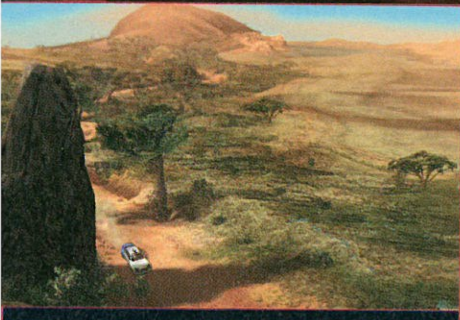








De l'ébauche au résultat final, le travail des développeurs comporte de nombreuses étapes.



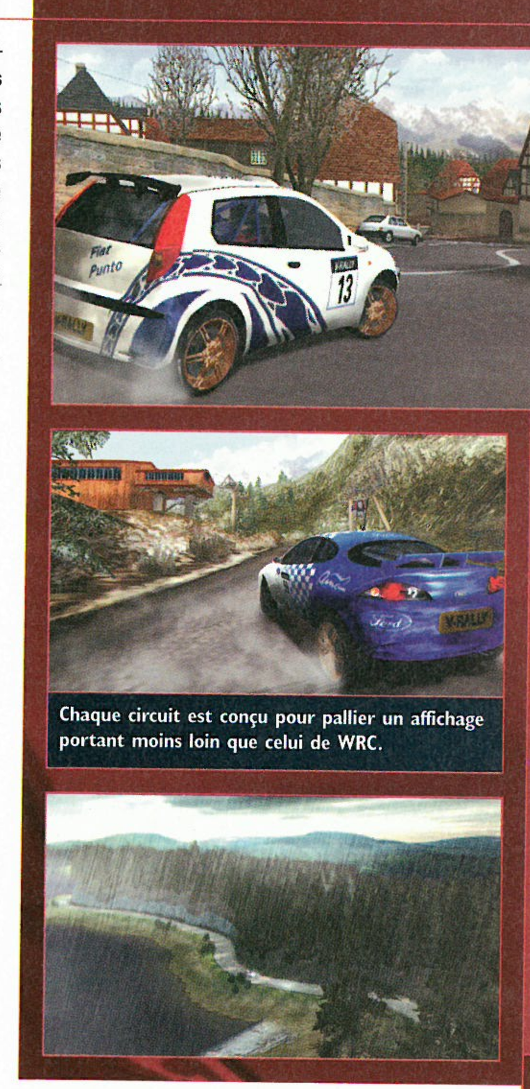
La poussière sera une invitée de marque sur les pistes du Kenya.

Éditeur : Infogrames
Machine : PlayStation 2
Disponibilité Europe : Juin 2002

(lancement du projet), ils ne maîtrisaient pas encore cette nouvelle technologie. Pour parfaire leurs connaissances, des techniciens de Sony sont venus leur prêter main-forte et leur montrer l'ensemble des capacités des kits de développement. Ainsi, ils peuvent donc exploiter pleinement la puissance de la machine et croire en leur projet qui, à l'heure actuelle, possède de nombreux atouts qui faisaient défaut à un certain WRC. Bien que le jeu ne soit développé qu'à 70 %, V-Rally 3 se présente bien. Mais la prudence reste de mise et quelques points, que nous verrons par la suite, sont encore à améliorer.

Le plus des détails... en plus

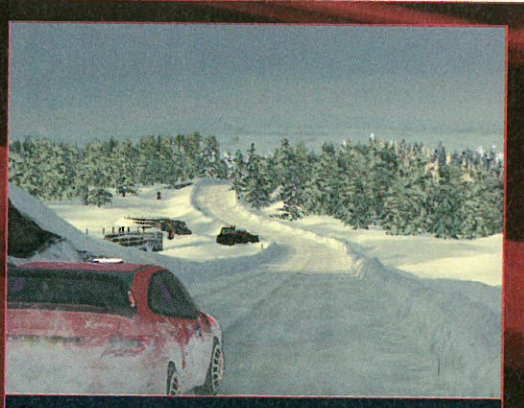
On le sait, Sony est le détenteur de la licence WRC, ce qui signifie que les circuits de V-Rally 3 ne sont pas les tracés officiels. Au total, seulement 6 pays sont disponibles (Finlande, Kenya, Allemagne, Suède, Grande-Bretagne et France), chacun divisé en 4 Spéciales, soit 24 parcours, qu'il sera aussi possible d'emprunter en mode reverse. Ces pays n'ont pas été choisis au hasard mais avec la volonté de proposer une grande diversité de paysages. Lors de la rapide présentation qui nous a été faite (avant de nous laisser le paddle), on a pu d'ores et déjà s'apercevoir du gros travail effectué sur tous ces environnements. Chaque pays possède son identité propre : les sapins et la neige des pays scandinaves, les effets de chaleur et la poussière de l'Afrique, les ravins de la Corse ou encore le bitume de l'Europe. Chaque circuit, composé de 160 000 polygones, donnera donc lieu à de nombreux effets pour un maximum de réalisme (nuages de poussière volumétrique, traces de pneus sur l'asphalte, effets de lens flare, rayons du soleil filtrant à travers les sapins d'une forêt, passages à travers des rivières et des flaques d'eau) et différentes conditions météorologiques. En effet, la pluie, le brouillard, les ciels nuageux auront une incidence sur la conduite, aussi bien de jour comme de nuit. Mais V-Rally 3 ne s'arrête pas là. Une quantité de petits détails apporteront un zeste d'animation et casseront la monotonie inhérente à ce genre de jeu. On pourra apercevoir des trains, des camions sur le bord de la route et des spectateurs ou des animaux traverser avant votre passage. L'effet de surprise est garanti et s'en ressentira sur la conduite.



Chaque circuit est conçu pour pallier un affichage portant moins loin que celui de WRC.

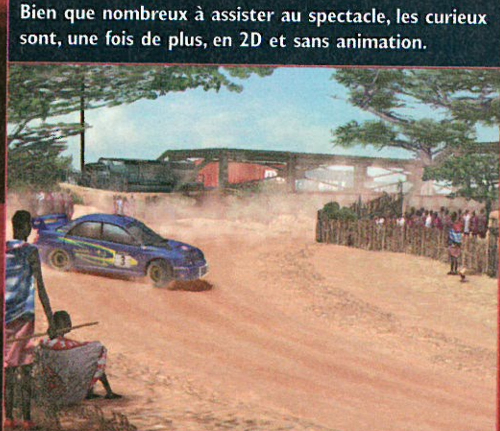
Et la conduite, justement !

Commençons par les voitures. Parmi la vingtaine de bagnoles disponibles, on retrouvera bien sûr les modèles de WRC (Subaru, Xsara, Ford...) mais aussi des modèles de la catégorie Junior. Chaque caisse, relativement détaillée et composée tout de même de 20 000 polygones, possède 4 « couches » superposées. La première pour la couleur, la deuxième pour les « stickers », la troisième pour la poussière, la neige ou les salissures, et la dernière pour les reflets sur la carrosserie. Tous ces véhicules subi-

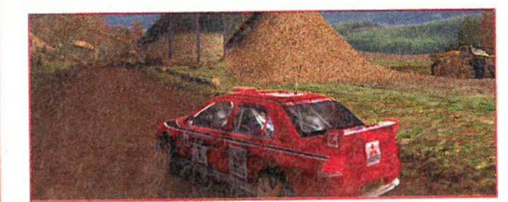


Chaque véhicule se macule de salissures et de neige en temps réel.

Bien que nombreux à assister au spectacle, les curieux sont, une fois de plus, en 2D et sans animation.



Par Mister Brown



ront également des dommages en temps réel avec 16 zones de déformation prévues. Les pare-chocs, les ailes et les roues pourront être arrachés, les vitres et les phares se briseront, le capot et le coffre s'enfonceront puis se soulèveront avec la vitesse. Mais si la voiture n'est pas trop endommagée et avant que le « Game Over » ne survienne, il sera possible de réparer (cinématiques avec des mécanos).

Reste le plus important

Contrairement au titre de Sony et aux deux volets précédents, V-Rally 3 ne devrait pas proposer d'« instant play ». En effet, après avoir passé plus de deux heures le paddle entre les mains, on se rend compte que la conduite n'est pas immédiate. La physique et la masse des voitures ont été respectées, si bien que les premiers tours de roues se terminent irrémédiablement dans le décor, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les tracés sinueux, en dévers, et les nombreux virages en épingle à cheveux ont été pensés judicieusement pour mettre à l'épreuve tous ces modèles physiques et vos futurs talents de pilote. Ensuite, les bagnoles ne réagissent pas de la même façon sur les différents revêtements. Dans V-Rally 3, on peut sentir les changements de surface et surtout le grip des voitures. L'autre volonté d'Eden Studios était de mettre en avant ce grip qui, selon le circuit, vous fera perdre puis reprendre l'adhérence. Un atout de taille qui se fait rare dans ce genre de production. Bien qu'étant toujours un compromis entre arcade et simulation, V-Rally 3 tend à se rapprocher de la simu. Et d'après Eden, les différents réglages possibles auront une réelle incidence sur le système de pilotage. Il sera possible de jouer sur la vitesse, l'accélération, la mécanique, la transmission, le châssis, l'adhérence, et de choisir ses pneus. C'est de cette manière que chaque joueur pourra se concocter sa propre bagnole aux petits oignons et réaliser les meilleurs chronos.

Oui mais...

Comme je vous l'indiquais plus haut, il reste donc 4 mois à Eden Studios pour mettre à jour son projet et se débarrasser des quelques défauts de conduite que l'on retrouve déjà dans les volets précédents. Pour l'instant, toutes les voitures glissent trop et sont difficilement rattrapables après un choc sur le bas-côté ou contre un élément du décor (lorsque celui-ci ne se détruit pas), et la sensation de vitesse reste très nettement exagérée. Que ce soit dans le mode Contre la Montre, Trophée (différentes performances à réaliser), Multijoueur (de 2 à 4 successivement) ou dans le V-Rally mode, si ces défauts disparaissent de la version finale, alors V-Rally 3 sera une fois de plus un très bon compromis arcade/simulation, ratissera un large public et pourrait même prendre une sérieuse avance sur tous ses concurrents directs. En tout cas, c'est tout le mal qu'on lui souhaite.

Les tracés sont étudiés pour mettre à l'épreuve les transferts de masse.

Les bruitages

Eden ayant travaillé en étroite collaboration avec les teams de rallye, des micros ont été placés à différents endroits dans l'habitacle et sur la caisse pour enregistrer et reproduire correctement les différents sons. On pourra notamment entendre les bruits du turbo, de la transmission, des pneus sur le revêtement... Concernant les voix, de vrais copilotes du Championnat du monde des rallyes se sont prêté à l'enregistrement des annonces et des commentaires au sujet de votre conduite.

Les différentes vues

Eden Studios s'attelle également à proposer plusieurs vues et de nombreux replays pour satisfaire les goûts de chacun. V-Rally 3 proposera une vue extérieure, une capot, une éloignée, une tête du pilote et une cockpit avec laquelle nous pourrons admirer les animations du pilote et celles du copilote (casque qui bouge, lecture du road-book...).

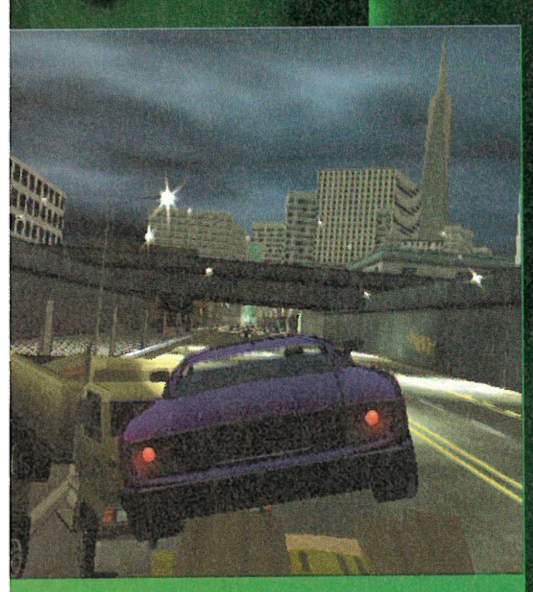
Quelques circuits se dérouleront de nuit avec des effets visuels bien léchés.

TD Overdrive

Une p'tite virée urbaine

Test Drive est un titre qui s'est construit sur la longueur, comme on dit. Cette année 2002 fêtera le 7e épisode de la série. La 1re version reçue était assez moyenne, et les développeurs ont logiquement souhaité nous montrer les progrès apportés.

TD Overdrive


Les grosses cylindrées sont au rendez-vous : Viper, Mustang, Corvette, Jaguar, que du bon !

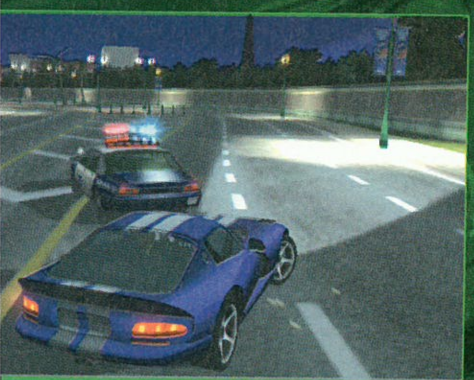
Le studio anglais Pitbull Syndicate s'est emparé du 4e opus de la saga Test Drive sur PSone en 1996. L'équipe n'était à l'origine composée que de 8 personnes, chacune d'elles ayant une petite expérience dans la création de jeux de voitures, sous contrat avec l'éditeur américain Accolade qui passera sous l'égide d'Infogrames en 1999. Pitbull Syndicate continue sur la lancée des Test Drive et étoffe son équipe tout en mettant au point un autre titre, toujours en rapport avec des voitures : Demolition Racer sur PSone et Dreamcast. Avec dorénavant une trentaine de personnes travaillant sur le nouvel opus de Test Drive, rebaptisé TD Overdrive, on peut s'attendre à...

À quoi donc ?

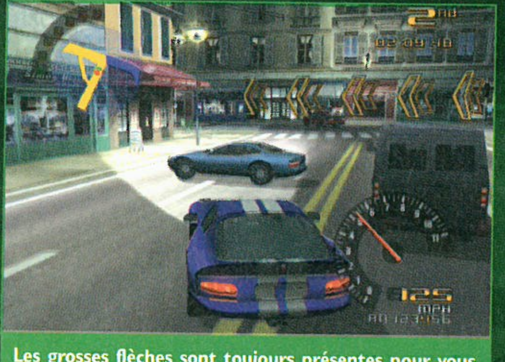
En effet, faisons fi de la langue de bois qui fait rage en cette période d'élection présidentielle, et admettons l'évidence : pourquoi s'intéresser à une énième version d'un jeu de voitures plutôt moyen ? La problématique étant posée, il nous reste à définir les points positifs et négatifs du titre. Nan, j'plaisante. Pour tout vous avouer, Infogrames avait insisté pour nous faire découvrir les avancées apparemment significatives de TD Overdrive. Direction Newcastle, avec un attaché de presse qui surveillait toutes les cinq minutes la bonne position du réacteur droit et un atterrissage sous une neige compacte. Les studios Pitbull Syndicate sont situés dans une campagne tout ce qu'il y a de plus austère et éloignée de toute civilisation digne de ce nom. C'est souvent comme ça en Angleterre ; les studios de développement britanniques sont toujours paumés au fin fond d'un raccourci qu'on ne trouve jamais. On retrouve les ingrédients qui ont fait le succès de la série, beaucoup de voitures rutilantes lancées à vive allure dans les rue d'une ville. La conduite est toujours orientée arcade, et on peut compter sur la présence d'une vingtaine de bolides licenciés par de célèbres constructeurs, comme Jaguar ou Chrysler, qui côtoieront des berlines plus classiques. Les efforts des graphistes se sont portés sur l'aspect extérieur des voitures ainsi que sur les environnements. On a pu admirer les reflets de la lumière sur les carrosseries et les jantes chromées, aux-







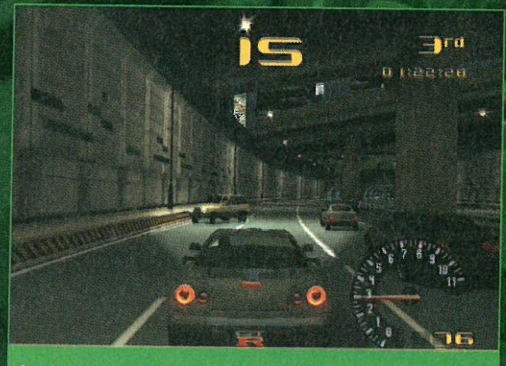
Il sera possible de changer les rôles pour se mettre dans la peau d'un flic.



Les grosses flèches sont toujours présentes pour vous garder sur le droit chemin.



Les bolides goûteront le bitume de Monaco, Tokyo, San Francisco et Londres.



Les courses se dérouleront le plus souvent au milieu d'un trafic soutenu, de jour comme de nuit.

Éditeur : Infogrames
Machines : PlayStation 2/Xbox
Dispo. Europe : Printemps 2002

Les fous du volant

Les premières courses se disputent dans la peau de Dennis Black, petit conducteur du dimanche qui affrontera 3 ou 4 autres pilotes. On ne sait pas encore s'il sera possible d'incarner ces personnages hauts en couleur que sont la sexy Lisa Lux, le gros macho Big T, le très russe Vasily Raskolnikov ou la prétentieuse Mary Ling. Chacun d'eux possède une histoire et un style de conduite plus ou moins agressif. Les dialogues sont dynamiques et ponctuent les actions les plus marquantes pour donner plus de rythme aux courses.

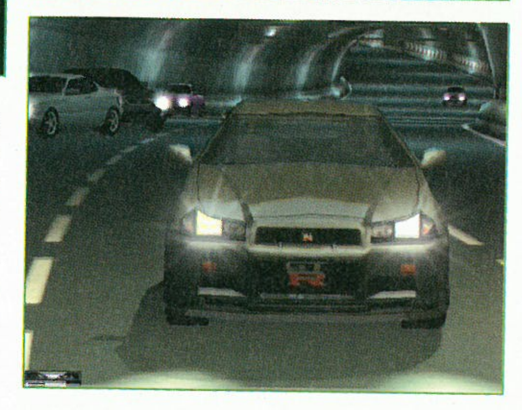




quels pourront être apportés des effets graphiques comme du blur ou l'effet monochrome d'un négatif de pellicule photo. L'action se déroulera à travers 4 grandes cités : San Francisco, Monaco, Tokyo et Londres, pour lesquelles les plans aériens de la NASA ont été utilisés afin de mettre en valeur leurs caractéristiques, comme des tracés tantôt sinueux, tantôt sur autoroute. Une bonne douzaine de circuits seront disponibles dans chacune des villes. Il faudra compter sur la présence d'un trafic soutenu, de piétons tête en l'air et néanmoins réactifs si une voiture leur fonce dessus. Ne comptez pas en écraser un au passage, on n'est pas dans GTA. On pourra tout de même casser un lampadaire ou une poubelle au passage pour se défouler.

Le mode Underground

Outre le mode Story et ses sempiternelles déclinaisons comme le Contre la Montre ou la Course Rapide, le mode le plus intéressant nous permettra de suivre différents conducteurs sur plusieurs missions. Dennis Black est un adepte des rodéos sauvages, le genre de courses urbaines sans limites qui va lui faire croiser la route de Donald Clark, un ancien coureur automobile reconverti dans des petites combines. Dennis commence son épopée avec une voiture basique avant d'accéder peu à peu aux bagnoles haut de gamme au gré de ses victoires. La compétition s'engage contre 3 ou 4 adversaires au langage fleuri. Les limites de la piste sont toujours bien indiquées grâce à de grosses flèches, et il est souvent possible d'emprunter un chemin de traverse qui ne vous fera pas forcément gagner la course. Il sera possible d'intégrer un gang à Tokyo ou de se glisser dans la peau d'un flic avant de se lancer dans une course poursuite. TD Overdrive sera disponible sur Xbox et sur PS2 ; les deux versions ne présentaient pas de différences notoires. La conduite était assez délicate et les voitures avaient tendance à partir rapidement en tonneau. Les développeurs nous ont promis des petites améliorations du côté de la dynamique des bolides tout en gardant la conduite arcade. Tous les ingrédients n'avaient pas été intégrés comme l'importance du trafic ou les effets climatiques, et on peut dire que



l'on est un peu resté sur notre faim. Certes, l'emballage est plutôt joli, mais impossible d'obtenir plus de détails sur le mode Underground. Il est sûr que ce mode ne s'inspire pas de GTA, et c'est plutôt dommage, mais on ne sait jamais. TD Overdrive a été conçu dans les mêmes conditions que les précédents épisodes, et devrait rencontrer un vif succès du côté de l'Oncle Sam. On ne s'attend pas au jeu du siècle, mais à un titre sans prise de tête pendant 3 heures pour configurer sa caisse. On entre directement dans l'action, on fait claquer les watts et on trace !

par Karine

La saga des développeurs

par Papy Chris

CRYO : De l'originalité absolue à la « french touch » convenue...

Cryo est souvent considéré comme un des fleurons de la french touch. Fleuron auprès du grand public, peut-être, mais certainement pas auprès des hardcore gamers, qui reprochent aux titres de cet éditeur la trop grande importance accordée à l'esthétique, souvent au détriment du plaisir ludique. Pourtant, il y a bien longtemps, de vrais jeux-cultes ont vu le jour, sous d'autres labels...

Impossible de parler de Cryo sans évoquer Philippe Ulrich. Et impossible d'évoquer Philippe Ulrich sans parler d'Ere Informatique, société créée par cet homme fantasque en 1981, qui a très vite su se démarquer en proposant des titres d'exception sur Oric, Amstrad et Thomson (Crafton & Xunk, Macadam Bumper...). Plus tard, d'autres titres ont vu le jour, notamment sur Atari ST ou Amiga (Altair, Billiards Simulator, Crash Garret, Teenage Queen...) et Ere Informatique a fait figure de développeur avec lequel il fallait compter. En 86, la société est rachetée par Infogrames, et en 88, Ulrich et ses compagnons de route (Rémi Herbulot, Patrick Dublanchet, Stéphane Picq, Didier Bouchon et Michel Rho) décident de créer un nouveau label : Exxos. Ils se distingueront de nouveau avec le génial « l'Arche du Capitaine Blood », Kult, ou encore Purple Saturn Day. Exxos, dans l'imaginaire de Philippe Ulrich, n'est pas simplement un label, c'est aussi un dieu ! On s'adresse à lui dans un langage obscur (« Ata Ata Hoglo Hulu »), et pour lui rendre hommage, le sacrifice d'une énorme maquette d'ordinateur Amstrad n'est pas de trop. Plus tard, ce sera même un extraterrestre en latex qui subira les outrages d'une cérémonie sacrificielle. Les journalistes présents à la présentation de Kult repartiront d'ailleurs, pour la plupart, avec un morceau de l'E.T. démembré... Bref, on le voit, Ulrich et sa bande font figure de joyeux loufoques, d'êtres à part, mais cette originalité paie, et l'Arche du « Captain Blood », pour ne citer que lui, rencontre un succès impressionnant partout dans le monde (on notera la musique d'intro signée Jean-Michel Jarre, tirée de *Ethnicolor*, sur son album *Zoolook*). L'histoire de Blood est révélatrice de l'état d'esprit très « visionnaire » d'Ulrich, puisque dans le jeu, un homme se trouve emprisonné dans un programme. Pire, il est cloné ! Il doit alors retrouver ses cinq clones dispersés aux quatre coins de la galaxie avant que ses forces vitales ne le quittent et qu'il ne se transforme définitivement en machine... Un scénario torturé, certes, mais assez recherché, surtout pour l'époque. Bref, pour Ulrich, le jeu vidéo est désormais un art noble, et il faut amener cette expression artistique « à tous les habitants de la galaxie ». Vaste programme...



Les projets de Cryo concernant Gift sont ambitieux. Nous verrons si l'avenir de ce personnage original sera effectivement brillant...

La naissance de Cryo

En 1990, Exxos se sépare d'Infogrames et devient Cryo. Leur premier jeu, axé action-réflexion, a pour nom Extase. Ce sera le dernier jeu Atari ST de la société... Cryo devient rapidement Cryo Interactive Entertainment (en 1992), société créée par Philippe Ulrich, Rémi Herbulot et Jean-Martial Lefranc. Leurs premiers jeux, édités à l'époque par Virgin, sont

Gros plan sur... Stéphane Picq

Stéphane Picq est un musicien qui, pendant dix ans, a travaillé avec Ere Informatique, Exxos, puis Cryo. On lui doit de nombreuses B.O. de jeux sur Amstrad CPC, Atari St, Amiga ou encore PC : Extase, Jumping Jack Son, Full Metal Planet, Kult, Bubble Ghost, KGB, Megarace, Dragon Lore, Lost Eden, Atlantis, Riverworld... Ceci sans oublier les fabuleuses musiques de Dune, réunies sur un album « Spice Opera » (désormais évidemment introuvable ; j'en possède un exemplaire que je conserve jalousement). J'ai découvert un peu par hasard son site perso sur Internet (attention, il n'a pas été remis à jour depuis plus de 3 ans !), où l'on apprend par exemple que Stéphane a décidé de changer complètement de vie et d'habiter à Madagascar. Il parle également de ses influences musicales (de Mozart à Magma, en passant par Dead Can Dance ou Ministry !) et explique leur diversité de façon simple : « Si vous êtes choqués de voir certains noms côte à côte, souvenez-vous qu'il y a des musiques pour chaque heure de la journée, ceci multiplié par le nombre d'émotions différentes que vous êtes capables de ressentir, multiplié par le nombre de saisons, multiplié par le nombre de lieux dans lesquels vous êtes susceptibles d'écouter de la musique... » Pas bête.
www.multimania.com/esteban/french/index.shtml



Chiara Mastroianni, héroïne d'Atlantis III (jeu soporifique s'il en est). Chiara a le mérite d'avoir doublé les voix en français, anglais et italien !

Purple Saturn Day vous propose de vous essayer à quatre épreuves très originales. Il n'est pas évident que vous y compreniez grand-chose...

Précisions sur l'Arche du Capitaine Blood

- La version PC du Capitaine Blood est la seule à ne pas proposer la musique d'intro de Jean-Michel Jarre. À la place, on trouve une composition de Charles Callet.
- L'Arche du Capitaine Blood est un jeu qui ne se finit pas. Sa durée de vie est infinie !
- La version originale du jeu a pour support l'Atari ST. Il sortira ensuite sur Amiga, PC, Apple IIGS, Thomson TO8, Commodore 64, Amstrad CPC et Sinclair ZX Spectrum.
- La version américaine du jeu est censurée ! En effet, l'Ondoyante (nue dans la version européenne) porte un bikini sur la version US.
- Le jeu compte 32 768 planètes.
- Deux suites du Captain Blood ont vu le jour : Commander Blood (qui a été un relatif échec commercial) et Big Bug Bang, sorti uniquement en France.

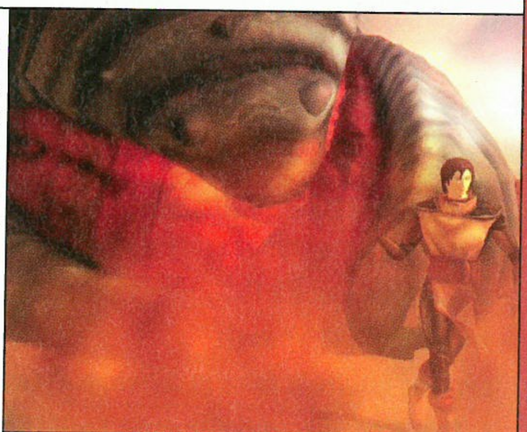


Dune et KGB. À ce moment de l'histoire de la société, il paraît indispensable de faire une parenthèse pour parler plus précisément de Dune. Après l'Arche du Capitaine Blood, voici certainement le plus gros succès de Cryo. Une réussite salutaire, après les difficultés financières rencontrées par les différents membres de l'équipe à l'aube des années 90. Premier jeu à tirer parti de l'univers de Franck Herbert, Dune fait honneur à la licence qui lui a été accordée et propose un des tout meilleurs jeux de stratégie de l'époque (le soft est sorti en 92). On se souvient notamment de l'intro reprenant le discours de la princesse Irulan, dans le film de David Lynch. On retrouve aussi indirectement Kyle McLachlan, représentant sous forme de pixels le toujours très charismatique Paul Atréides... Les musiques de ce jeu restent également dans les mémoires et la jouabilité, simple, instinctive et prenante, aura fait passer des nuits blanches à bien des joueurs (dont je fais partie). Un véritable hit, donc, qui aura véritablement mérité son heure de gloire. Après Dune, on trouve KGB (qui ressortira plus tard sous le nom de Conspiracy), un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un agent russe qui doit infiltrer un réseau de trafiquants de drogue. Ce titre a reçu des critiques assez élogieuses à l'époque de sa sortie...

Citons enfin, pour clore ce paragraphe, Megarace, jeu de course futuriste dans lequel la réalité virtuelle permet d'adjoindre des armes aux véhicules. Ce titre s'écoulera à plus de 100 000 exemplaires et connaîtra deux suites. Bref, jusqu'en 1995 environ, Cryo sait rallier sous sa bannière les « vrais » joueurs et le grand public, qui commence à s'intéresser à certains de ses titres. La tendance va toutefois rapidement s'inverser.

Culture et dépendance

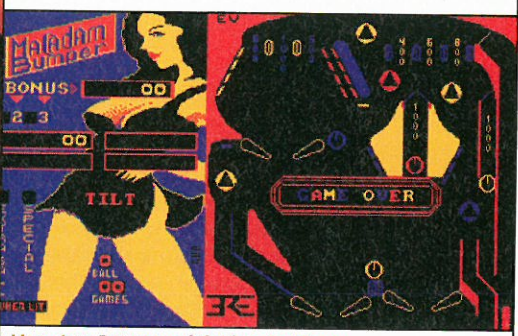
À partir de 1995, Cryo prend une tout autre direction. S'éloignant petit à petit des aspirations ludiques des premières années (où la folie ambiante régnait et où tout restait encore à découvrir), Cryo s'agrandit et propose des jeux de plus en plus tournés vers le grand public. Tout commence avec Lost Eden, jeu magnifique s'il en est, dans lequel dinosaures et humains cohabitent. Le jeu est beau, la bande-son magnifique, mais on s'y ennuie ferme au bout d'un moment (pas très longtemps remarquez, le jeu se finit vite) et le gameplay se révèle on ne peut plus répétitif. Mais le grand public, plus friand de forme que de fond, accroche et le jeu rencontre un succès appréciable. Viendront ensuite d'autres titres comme Versailles, Égypte ou encore Atlantis, dont les qualités esthétiques sont indéniables mais dont l'intérêt profond, notamment au niveau du gameplay, laisse souvent à désirer. L'association de Cryo avec la Réunion des Musées Nationaux permet néanmoins à la société d'afficher un ton sérieux, et le concept fait recette. À côté d'Égypte, Versailles et leurs suites, on trouve alors « Pompéi, la colère du volcan », « Louvre, l'ultime malédiction », « Chine, intrigue dans la cité interdite » ou encore « Paris 1313, le disparu de Notre-Dame ». Bientôt, nous devrions avoir droit à « Jérusalem, les chemins de la ville sainte ». Bref, on le voit, Cryo s'est imposé sur le créneau du « ludo-culturel », certes, mais à un point tel que l'on se demande même si cela ne limite pas désormais totalement sa propre créativité...



Le Dune de Widescreen Games est un titre plein de bonnes intentions. On dit que l'enfer en est pavé...

De nouvelles directions

En appuyant des développeurs extérieurs, la société tente d'élargir tant bien que mal ses champs de compétence. On a pu voir cela avec Gift (développé par Eko), qui a bénéficié de l'apport artistique du dessinateur Régis Loisel. Les projets à venir concernant Gift sont d'ailleurs nombreux (une série TV, certainement une suite...). On peut également parler du Dune de Widescreen Games (fort éloigné du Dune de 1992), dont la qualité se révélera malheureusement très moyenne. On souhaite plus de chance à Dune Générations, de Cryonetworks, qui sera un titre entièrement dédié au online. Car le jeu en réseau est un domaine auquel Cryo s'intéresse fortement avec, par exemple, le rachat de Vircom (développeur du jeu online « La 4e Prophétie »). Au final, même si durant les cinq ou six dernières années, Cryo n'a guère su émouvoir les cœurs des joueurs purs et durs (par indulgence, j'ai évité de parler de jeux comme Dreams to Reality), l'âme de cette société ne semble pas perdue. Philippe Ulrich est un homme de coups de cœur – c'est grâce à ses fonds propres qu'Henri Salvador a pu sortir son album « Chambre avec vue », qui a connu un succès aussi énorme qu'inattendu – et il suffit qu'il ait le bon pour que l'enthousiasme des premières années nous habite de nouveau...



Macadam Bumper, génial jeu de flipper pour l'époque (1985).

EGYPTE
LA PROPHÉTIE II D'HÉLIOPOLIS

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Dans deux mois, Sony, Microsoft et Nintendo se retrouveront enfin. Chacun aura effectué le lancement de sa bête de course dans les trois territoires, la véritable compétition pourra alors débuter. Finis les discours d'intention, place à l'affrontement, là où seuls les jeux pourront faire la différence. Les jeux… et l'ombre fétide du géant marketing bien sûr, nouvelle arme parfois honteuse mais souvent foudroyante. Il paraît qu'à coups de millions d'euros, notre industrie va prendre une nouvelle ampleur. Réjouissons-nous. Ouais… Youpla !



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de février et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *Digitiser* (Europe) et l'organisme TRST (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Super Smash Bros. DX (Nintendo/GC)
2- Mobile Suit Gundam : Federation Vs Zion (Bandai/PS2)
3- Virtua Fighter 4 (Sega/PS2)
4- Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (Sony/PS2)
5- Momotarou Dentei X (Hudson/PS2)

TOP 5 EUROPE

1- Harry Potter à l'École des Sorciers (EA/PSone, GBA, GBC)
2- Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
3- Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision/PS2, PSone)
4- James Bond 007 Espion pour Cible (EA/PS2)
5- FIFA 2002 (EA/PS2, PSone)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
2- Final Fantasy X (Square/PS2)
3- Halo (Microsoft/Xbox)
4- Super Smash Brothers Melee (Nintendo/GC)
5- NBA 2K2 (Sega/PS2)

Et les jeux !

Une console cubique, pas trop chère, plutôt mimi et livrée avec une manette un peu space… c'est beau, mais jouer avec, c'est mieux ! Ainsi, apprenez que chez nous, la GameCube sera escortée de 21 jeux à son lancement (pas tous d'exception, il faut bien l'avouer). Grande nouvelle, l'option 60 Hz sera systématisée ! Une ludothèque qui s'étoffera vite pour atteindre les 50 titres dispos avant l'été 2002. Relative bonne nouvelle, le prix du catalogue GC a été fixé à 60 euros en moyenne (394 francs), à peu près les tarifs pratiqués sur PS2… et bien moins que ceux de la Xbox (69 euros, soit 452 francs). Décidément, Bilou et les dollars, ce n'est pas qu'une légende urbaine. Allez, si vous souhaitez d'ores et déjà préparer vos listes de courses, vous trouverez page suivante la liste des titres annoncés officiellement par Nintendo…

TÉLEX

Les fêtes de Noël 2001 ont constitué un véritable bol d'air pour les finances de nombreux acteurs du jeu vidéo. À commencer par Sony C.E. qui, grâce à des ventes record de PS2 (un total de 25 millions de machines écoulées dans le monde), réalise un dernier trimestre 2001 exceptionnel. **Ainsi, alors que les analystes estimaient le résultat d'exploitation compris entre 110 et 133 milliards de yens, Sony présente un résultat de 158,6 milliards de yens, en progression de 9,6 % par rapport à l'année dernière.** Les prévisions de bénéfices sont donc revues à la hausse et atteignent désormais les 10 milliards de yens. Tiens, j'me reprendrais bien un menu Coca/Caviar, siou plé…

C'est avec joie et humilité (Tournoi PES, Joypad Rulez !!) que je m'improvise porte-parole de Konami : **Pro Evolution Soccer/Winning Eleven 5 remporte un énorme succès, avec près de 1,6 million d'exemplaires livrés au Japon (970 000) et en Europe (640 000).** Tremble FIFA, et corrige-toi, sinon subis la loi de KCET. Comme dirait Jon Kabira : « Goaaaalgogogogoaaaaaaaal !!! »

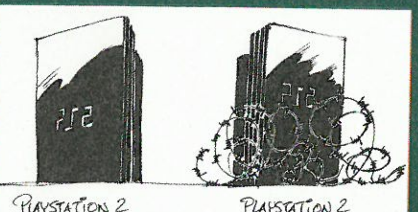


Chez **Activision**, depuis qu'ils ont découvert la planche de skate aux billets d'or, les finances explosent ! Ainsi, après de bons chiffres l'année dernière, **voici que le troisième trimestre fiscal voit une hausse des résultats de près de 91 % sur un an.** Le bénéfice net passant de 20,5 à 39,1 millions de dollars sur la période. Rien que ça. Tony cartonne, partout, Return to Castle Wolfenstein (PC) et Spider-Man 2 peuvent être fiers…

Alors que la GameCube s'apprête à faire son entrée sur le marché européen, **la PlayStation 2 tente « enfin » une incursion en Corée du Sud.** La PS2 devrait donc être disponible à partir du

TÉLEX

22 février (une date qui fait écho à celle du lancement nippon de la Xbox). Dès le Jour J, 14 jeux parmi lesquels Ico, Jak and Daxter, Devil May Cry, Onimusha ou encore Tekken Tag feront le plaisir des joueurs coréens, jusqu'à présent très portés sur le PC et principalement le jeu en réseau.



Excellente initiative de la part d'Eidos, qui vient de créer un nouveau label, Fresh Games, afin de publier en Occident des perles typiquement nippones. Ainsi, Legend 2 : Duel Saga, mais surtout Mad Maestro ! (connu au Japon sous le nom de Bravo Music et dans lequel on incarnait le rôle d'un chef d'orchestre) et Mister Mosquito (Ka au Japon, la simu' de moustique). Du grand n'importe quoi enfin accessible à tous, pour notre plus grand plaisir !



La GameCube en France le 3 Mai !

Ayé ! Après des mois d'attente, après s'être demandé si Nintendo n'avait tout simplement pas oublié les 350 millions de consommateurs européens, la GameCube arrive ! Enfin, disons qu'elle sortira le 3 mai 2002 sur les caps de minuit, minuit moins le quart, pour la modeste somme de 249 euros (environ 1 630 francs). Après un rapide calcul mental d'une intensité rare, vous aurez compris que Nintendo se positionne donc actuellement comme l'offre la plus alléchante, financièrement parlant, puisque située à 50 euros de moins que la PlayStation 2, et quasiment 2 fois moins chère que la Xbox (479 euros) ! Un argument de poids. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, chanceux que nous sommes, nous aurons même directement droit à deux couleurs mââgnifiques, à savoir le traditionnel Purple (violet) et le Jet Black (noir bien classe). Le Spice (orange) passe donc pour l'instant à la trappe. Question chiffres, tandis que près de 2,7 millions de GC se sont déjà écoulées au Japon et aux States, il faudra compter avec 500 000 GameCube prêtes pour le jour du lancement en Europe (dont 180 000 en France). Afin d'éviter le détestable effet de pénurie, à terme, ce sont 1 million de GC qui seront distribuées pendant la période de lancement. Histoire de bien nous faire comprendre que Nintendo is back, 100 millions d'euros (20 millions d'euros seront débloqués pour la promo 2002 en France) devraient être débloqués pour la campagne marketing européenne. Ça va chauffer...

Les Anglais ne pensent plus qu'à ça...



Alors que le marché du jeu vidéo nippon est resté assez stable en 2001, avec tout de même 468,1 milliards de yens de ventes (soit près de 4 milliards d'euros) contre 467, 7 milliards de yens en 2000, le marché anglais a quant à lui connu une véritable explosion ! Ainsi, d'après l'ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), le chiffre d'affaires généré par les jeux vidéo a grimpé de près de 36 % pour atteindre 1,6 milliard de livres (environ 2,58 milliards d'euros) en 2001. Stars incontestées de cette remarquable embellie : la PS2 et la GBA, ainsi que tous les jeux qui les accompagnent. Résultat des courses, après le marché américain et japonais, le Royaume-Uni devient officiellement la troisième patrie du jeu vidéo en termes de volume de ventes. Espérons donc que l'Europe ne sera plus considérée comme l'éternelle dernière roue du carrosse...

La GBA, le casse de l'année !



Profitant de l'annonce de lancement de la GameCube, David Gosen, directeur général de Nintendo Europe et sosie officiel de Tom Hanks à ses heures perdues, a souligné un point fort intéressant : en moins d'un an, plus de 3 millions de Game Boy Advance ont trouvé preneur en Europe ! Une véritable déferlante ! Alors que nous pensons déjà aux futures applications unissant GBA et GC, Nintendo porte un dernier coup à la concurrence. Oui, la GBA va bien voir son prix baisser ! Ainsi, depuis le 1er février, la portable 32 bits de Nintendo ne coûte plus que 8 800 yens au Japon, 79,95 $ aux États-Unis et... 99 euros, euh, bah en Europe (au lieu de 120 euros). Yes !

Et tu surfes, surfes, surfes...



Ils sont Japonais. Ils sont trois. Ils sont influents et ont décidé de se concentrer sur le online sur PS2. Ainsi, Sony, Yahoo ! Japon et Softbank viennent de signer un accord de partenariat visant à offrir du jeu en ligne, mais aussi des services et un contenu diversifié (infos, enchères, gestion financière) aux possesseurs de PS2. Une alliance qui devrait se concrétiser au printemps 2002 avec la mise en ligne des premières applications. En outre, dans le même temps, Sony aurait entamé des négociations avec Toshiba afin d'acheter la société Nifty, le principal fournisseur de contenu online au Japon. L'offre serait d'ailleurs estimée à près de 100 milliards de yens (environ 860 millions d'euros). Si le sort du online en Europe reste donc encore bien flou, de son côté, après s'être lié à NTT (le France Telecom Japonais), Sony semble en tout cas particulièrement appliqué à fournir du contenu de qualité sur l'archipel. Reste néanmoins à savoir si les joueurs nippons suivront...

Jeux GameCube prévus pour le 3 mai :

- Luigi's Mansion (Nintendo)
- Wave Race (Nintendo)
- Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II (LucasArts)
- Sonic Adventure 2 Battle (Sega)
- Super Monkey Ball (Sega)
- ISS 2 (Konami)
- ESPN Winter Sports (Konami)
- Spiderman The Movie (Activision)
- Tarzan Untamed (Ubi Soft)
- Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft)
- Dave Mirra Freestyle BMX (Acclaim)
- NHL Hitz (Midway)
- Gauntlet Dark Legacy (Midway)
- Burnout (Acclaim)
- FIFA 2002 (Electronic Arts)
- Batman Vengeance (Ubi Soft)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)
- Crazy Taxi (Sega)
- Universal Studios (Kemco)
- Batman Dark Tomorrow (Kemco)
- Tetris World (THQ)

Dans la foulée :

- Super Smash Bros Melee (Nintendo, le 24 mai)
- NBA Courtside (Leftfield/Nintendo, le 24 mai)
- Pikmin (Nintendo, le 14 juin)
- Resident Evil (Capcom)
- Star Fox Adventures (Rare/Nintendo, 3e trimestre 2002)
- Eternal Darkness (Silicon Knights/Nintendo, 3e trimestre 2002)
- Mario Sunshine (Nintendo, 4e trimestre 2002)

Zique Pad

Près de 20 numéros de Zique Pad et plus d'une cinquantaine d'albums disséqués avec passion, sans se prendre la tête. Comme je ne cesse de le répéter, la musique, je n'y connais rien, techniquement parlant en tout cas... La mission de Zique Pad n'est donc pas de se la jouer avec des termes « entubatoires », mais juste de vous proposer de découvrir les meilleures B.O. de jeux vidéo. Allez, ce mois-ci, impossible de passer à côté de l'antique mais néanmoins surpuissant Seiken Densetsu 2, alias Secret of Mana, une véritable merveille pour vos ch'tites n'oreilles ! Si, si...

par Gollum

Seiken Densetsu 2

• **Référence :** PSCN-5030 • **Compositeur :** Hiroki Kikuta
• **Durée :** 66'20 (44 plages)

ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP

Avis

Dans un registre bien différent des albums traditionnels de Square, la B.O. de Secret of Mana se veut certes moins épique, mais probablement plus touchante ! Là où certains ont besoin de plusieurs thèmes pour exprimer des embryons de sentiments atrophiés, Hiroki Kikuta fait mouche en quelques accords.

Aaaaah Seiken Densetsu 2 ! Aaaaah Secret of Mana ! Dire que ce titre occupe une place de choix dans ma vie ou dans mon cœur de joueur serait un doux euphémisme. Aujourd'hui, je me rends compte que jamais, au grand jamais, je n'avais encore abordé dans Zique Pad cette B.O. composée de main de maître par Hiroki Kikuta. Sacrilège ! Dès les premiers accords d'Angel's Fear, au son des baleines, des accords limpides au piano, un tourbillon d'images se bousculent... Un majestueux arbre, de gracieux flamants roses, une quête épique, des souvenirs uniques. Bien sûr, le jeu date (1995 pour être précis), bien évidemment la qualité sonore pourra paraître un peu (carrément) dépassée pour les plus jeunes d'entre vous, mais le doute n'est pas permis, la magie opère encore. Rose and Ghost, thème calme, posé, suscite instantanément le respect. Et que dire de Star of Darkness, de son ouverture magistrale, de sa progression thématique militaire, mais pleine de noblesse ? Le mystère plane constamment sur les mélodies de Secret of Mana ; il suffit d'un son de cloche, de quelques accords discrets au piano, pour imposer un style, une marque de fabrique d'une beauté incontestable. Habile, Hiroki Kikuta oscille toujours entre deux aspects radicalement opposés : la mélancolie (petits grelots perdus dans l'écho, chœurs lointains, orgue aux accords imposants, etc.) et une impressionnante frénésie (rythmes endiablés, percussions obsédantes, riffs de guitare, etc.). Des mélodies très expérimentales existent aussi et vous surprendront probablement, comme Sorcerer, sidérant d'innovations instrumentales pour la Super Nintendo. Rarement album avait insufflé tant de force, et dans des registres si opposés. Se laisser happer par cette musique, c'est pénétrer dans un univers tendre et positif. Pour tout vous dire, en ce moment, Julo, RaHan et moi, nous trippons comme des fous sur Ragnarok, un RPG online massivement multijoueur développé par Gravity, une boîte coréenne. Eh bien, ce jeu nous a instantanément rappelé Secret of Mana. Pour le look des personnages, son ambiance, sa réalisation manga vraiment craquante, et pour ses musiques gorgées d'énergie. Pas étonnant que Secret of Mana soit l'un des titres les plus téléchargés en émulation. Il s'agit d'un jeu charnière, le reflet d'une époque... un statut d'œuvre-culte auquel sa bande-son a amplement contribué. Avec ses thèmes de combats sauvages et haletants, mais aussi une certaine espièglerie s'immisçant partout, cette mélancolie palpable, cette sérénité ennoblissant les sanctuaires et les divinités rencontrées au cours de l'aventure, les partitions de Hiroki Kikuta sont devenues cultes ! L'un des albums de référence de l'époque 16 bits.





LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Secret of Mana +

• **Référence** : PSCN-5031 • **Compositeur** : Hiroki Kikuta
• **Durée** : 49'28 (1 plage !)

??????????? (à vous de voir...)

Sourd et impalpable, le vent s'engouffre dans la forêt, danse avec les feuilles. Ce délicat bruissement s'amplifie. Doucement, calmement. Un tintement clair et régulier résonne au loin. Impassibles, les oiseaux volettent de branche en branche. Suave, la flûte traversière répond à la harpe. Cette douce conversation, digne et majestueuse, occupe l'espace, attire l'organe profond du violoncelle... La vie puis la musique prennent forme, très délicatement. Envahissant l'air, planant à l'extrême, la forêt n'ose se réveiller. Les chœurs contribuent à ce climat irréel. Soudain, une basse, un clapotis de machine à écrire, une sonnerie de téléphone font irruption. La nature se volatilise, la technologie prend le dessus. Insai- sissable, le thème de Secret of Mana jaillit pour mieux s'estomper. Aucun temps mort, aucun répit, le son habite l'air. Hiroki Kikuta nous étonne. Jamais réorchestration n'avait été aussi particulière, si expérimentale. Les instruments se répondent avec fougue, des objets de tous les jours sont hissés au rang de notes de musique à part entière. À mi-chemin entre la new age, la techno, le n'importe quoi et Secret of Mana, cet album « Plus » laisse bouche bée. Une plage, une musique. Impossible de mettre la pause, impossible de résister à l'envie de savoir ce qui se cache dans les minutes à venir. Les accords tourbillonnent dans une sorte de bouillon de culture musicale frénétique. L'esprit de l'OSV est ici à la fois respecté, comme trahi à maintes reprises. Mais l'important est ailleurs. Musique, langage universel : voilà le message de Hiroki Kikuta. Aucune coupure, des dauphins, des cascades... tout est ici relié à des images, des séquences du jeu s'enchaînant à un rythme soutenu. Il faudra savoir les décoder, les percevoir, les extraire, pour enfin les accrocher à la musique. Cette B.O. ne s'entend pas, elle s'écoute. Nombreux risquent d'être complètement hermétiques à cette « expérience ». Ce serait compréhensible. Toutefois, les vrais accros ou même les amateurs de nouveautés, d'expérimentation réellement captivante, trouveront là un ovni de la production vidéoludique qu'il serait bien dommage de mésestimer. Unique.



Avis

La B.O. la plus originale jamais créée dans le petit univers des musiques de jeux. D'une excellente qualité sonore (instruments live), la composition en surprendra plus d'un. Un vrai voyage musical...

Bahamut Lagoon

• **Référence** : PSCN-5046 • **Compositeur** : Noriko Matsueda
• **Durée** : Disque 1 : 69'88 (36 plages) • Disque 2 : 5'43 (4 plages)

Après les sommets atteints par Final Fantasy VI et Chrono Trigger, Square ne pouvait se convaincre de quitter la Super Nintendo sans offrir à ses fans un dernier chef-d'œuvre. Ainsi naquit, par un beau jour d'hiver 96, le peu connu mais néanmoins excellent Bahamut Lagoon ! Doté d'une réalisation somptueuse, le titre arrivait cependant à une époque où les consoles 32 bits étalaient déjà leurs charmes... Aujourd'hui, qu'il est agréable de se pencher de nouveau sur ce monument de RPG. Zique Pad oblige, nous allons nous concentrer sur les habiles compositions de Noriko Matsueda, déjà auréolée par son travail particulièrement martial sur Front Mission, et dans un registre plus funky sur Racing Lagoon (décidément, les lagunes ça la connaît). Qui dit dernier jeu de l'ère Super Nintendo, sous-entend bien évidemment maîtrise totale de la puce sonore de la console. Ainsi, c'est en pleine possession de ses moyens que Noriko a pu débuter l'écriture de Bahamut Lagoon, un score souvent inspiré par la touche Final Fantasy. Un rapprochement qui s'effectue de lui-même tant les samples sonores se ressemblent. Pourtant, au-delà de la simple technique, Noriko Matsueda cultive un style propre bien distinct des mélodies souvent tourmentées de Nobuo Uematsu. Alors, même si quelques plages (les premières principalement) se veulent assez contemplatives et sombres, pour le reste, les percussions occupent ici un rôle prédominant afin de soutenir des mélodies à la cadence quasi-militaire. Brisant cette tendance, des thèmes plus jazzy très appréciés par le compositeur apportent un second degré d'écoute à l'album. Certains pourront questionner la justesse de ce choix pour un titre typiquement heroic-fantasy, mais force est de constater que l'esprit enjoué, voire la relative exubérance de ces morceaux, apportent du caractère à l'ensemble. Il est aussi remarquable de noter qu'à l'époque, chaque thème se composait avec une réelle progression thématique. La couleur musicale s'affinait tout au long des morceaux et les mélodies laissaient le temps d'installer des variations souvent intéressantes. En clair, l'heure n'était pas encore à « l'ambiance », mais plutôt à une musique, certes un peu simple, mais néanmoins structurée. Les orchestrations se justifiaient alors parfaitement et le second (mini) CD en reste l'incarnation idéale. Bien que l'orchestre soit plutôt réduit et la prise de son par instants hésitante, la magie de Bahamut Lagoon prend ici tout son sens. Une certaine mélancolie se dégage de la conclusion de Jojo and God Dragons, véritable contraste avec l'amorce énergique et virulente. Le hautbois contribue alors pleinement à distiller cette atmosphère chaude et finalement si triste... un aspect vite estompé par Theme of Bahamut Lagoon, où les cuivres rugissent. Du bel ouvrage...



Avis

Même si Bahamut Lagoon ne peut espérer rivaliser avec les plus grandes partitions de l'époque (FFVI en tête), le travail de Noriko Matsueda se révèle néanmoins intéressant. Dommage toutefois que le CD d'orchestration soit malheureusement si court...

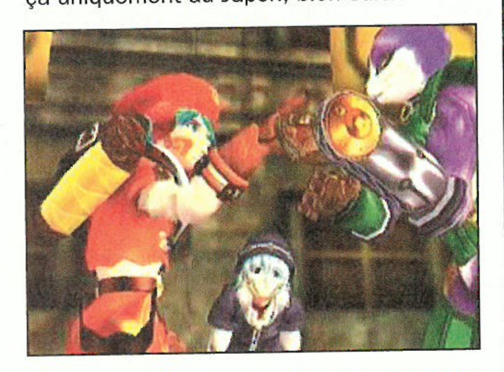
NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Bon, allez, ce mois-ci je suis particulièrement de bonne humeur (je me demande bien pourquoi d'ailleurs) et je vais vous filer un de mes liens secrets favoris. C'est celui d'un ftp Sega. Vous y trouverez des visuels en haute résolution de tas de jeux. Grosse connexion exigée. L'adresse : ftp://ftp.accesspr.com/public/Sega/. Merci qui ?

PSone, PlayStation 2

Bandai annonce un nouveau RPG, **.Hack** (oui, je sais, c'est un nom bizarre), d'ores et déjà prévu sur plusieurs épisodes. La série se veut d'envergure puisque des OAV verront le jour, et qu'une série animée (pour la télévision) est également au programme. Le jeu a pour cadre l'année 2007, époque où un jeu de rôle massivement online, The World, connaît un succès phénoménal. Dans ce jeu, les monstres arrivent toutefois à développer de nouveaux pouvoirs contre lesquels les joueurs ne peuvent rien faire. C'est alors à vous, Kite (un personnage capable de modifier les données du monde virtuel de The World) de tenter de remettre les choses en place. C'est super space mais le concept a le mérite d'être réellement original et se révèle intéressant. Le premier volume est prévu en juin au Japon, et les autres (trois pour le moment) suivront tous les trimestres, jusqu'en mars 2003. Tout ça uniquement au Japon, bien sûr...



Sony ne rigole pas avec les puces PS2, et **Channel Technology** (à qui l'on doit la fameuse « Messiah » tant controversée) en a subi les conséquences de plein fouet. Le jugement rendu par un tribunal britannique a condamné la société incriminée à verser à Sony 45 000 livres d'amende plus une indemnité de 15 000 livres (en tout plus de 98 000 euros). Une décision qui fait mal. Depuis, le site de Channel Technology (www.channeltechnology.com) est aux abonnés absents, mais on peut lire sur leur page, comme une dernière bravade : « Malheureusement le rideau est tombé, mais bon sang, nous avons fait une sacrée dernière performance ! »

Les jeux qui sortent à l'heure n'étant plus à la mode, Electronic Arts a discrètement fait savoir que **Medal of Honor Frontline**, dont la sortie était initialement prévue en mars, sortirait finalement... le 6 juin. Certainement une façon de coller à l'histoire puisque je le rappelle pour les incultes, il s'agit du jour du débarquement allié en Normandie, en 1944...



Rumeur : Sony prévoirait de transférer ses usines de production de PS2 en Chine, pour réduire ses coûts de fabrication. Une déclaration qui collerait à la rumeur persistant en ce moment et qui annonce une nouvelle baisse de prix de la machine, dans les mois à venir...

Tiens, une news PSone ! Namco aurait décidé de sortir **une simulation de volley-ball ayant pour héros les personnages de l'univers de Klonoa**. Le jeu à deux contre deux serait bien sûr de mise, chaque perso possédant des « pouvoirs » spéciaux spécifiques.

Si vous désirez admirer **une publicité nippone mettant en scène une ménagère de moins de 50 ans manifestement très douée en arts martiaux**, rendez-vous à l'adresse suivante : http://ps2movies.ign.com/media/news2/video/vf4cm4/vf4cm_1.mpg. C'est en fait une publicité pour Virtua Fighter 4, et on ne risque pas de la voir un jour sur nos écrans télé, donc...

BAM Entertainment a récupéré la licence **Wallace et Gromit**, afin d'adapter la célèbre série (que personnellement j'adore) sur PS2. On attend de voir ce que ça va donner, mais quand on sait que c'est à BAM que l'on doit Beast Wars (PSone) ou encore Driven (PS2), on croise les doigts d'une main et on brûle un cierge de l'autre. Deux précautions valent mieux qu'une...

Spécial sites lecteurs

Un nouveau coup de pouce à deux sites amateurs ce mois-ci. On pardonnera la mise en page parfois sommaire, les news un peu courtes ou encore l'actualité un peu à la traîne des sites présentés ici pour se concentrer sur la passion manifeste qui suinte, comme de l'eau bénite, de ces adresses Internet. Courage les p'tits gars, on vous envoie un peu de monde... ;-)

www.consolesnews.com : malgré l'URL, ce site n'a rien à voir avec le magazine du même nom. On appréciera l'effort de mise en page qui, même s'il n'a manifestement pas pour vocation première d'être clair, possède une originalité certaine. Apparemment, ce site est tenu par un unique passionné... Quel courage !

www.game-land.fr.st : ici, les news sont mises à jour régulièrement, et on va à l'essentiel. Syrus, Bakoo et consorts font de leur mieux mais l'équipe manque manifestement de main-d'œuvre. C'est souvent le cas des « fanzines » amateurs, remarquez... Si vous voulez les aider, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

www.playonline.com/ff11/download/01.htm : ce lien vous permet de downloader de nouveaux wallpapers concernant les différentes races de personnages présentes dans **Final Fantasy XI**. Faites votre marché, c'est gratuit...



www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/ps2maximo/areamap/index.html : ce lien vous invite à downloader de (très) nombreuses vidéos de **Maximo**, le Ghouls'n Ghosts sauce 3D de Capcom (il y a plusieurs liens sur la page, regardez bien).



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Xbox

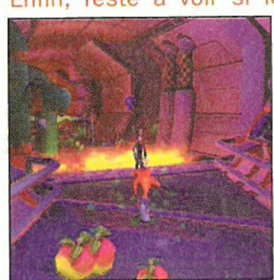
Tiens, voilà une bonne occasion de montrer les derniers screenshots de l'adaptation de **Buffy The Vampire Slayer** sur Xbox. La modélisation semble correcte, et, ne serait-ce que sur cette photo, on remarque qu'il y aura pas mal de clins d'œil à la série. Ceux qui connaissent bien le show remarqueront Spike en train de se faire latter, et dans le fond, on aperçoit l'entrée du Bronze. Oui, je suis un puriste et j'assume...



Sega of America a officiellement confirmé la sortie de **Crazy Taxy 3 sur Xbox** pour cet été. Espérons que cette fois, le jeu comptera un peu plus de nouveautés...

Selon Japan Market Watch, **Microsoft continuerait de négocier avec Square et Enix pour que ces derniers développent sur Xbox**. Le géant américain est conscient de l'importance d'avoir les deux plus grands développeurs de RPG japonais travaillant sur leur machine. Pourtant, Enix considère toujours que la cible de la Xbox ne correspond pas au public visé par la série des Dragon Quest, donc rien n'est prévu pour l'instant. De son côté, Square affirme qu'il attend de voir comment la Xbox se positionne sur le marché pour agir, mais qu'un développement n'est pas exclu.

Voici une image de **Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex version Xbox**. On nous promet des améliorations graphiques, mais tout ce que je vois sur la photo, c'est un copier/coller de la version PS2. Enfin, reste à voir si les interminables temps de chargement disparaîtront avec le disque dur de la machine de Microsoft. Si ce n'est pas le cas, nous serions en droit de crier au scandale.



GameCube

Nyko va sortir **deux nouvelles cartes mémoire pour GC** cet été aux États-Unis. Les Memory Card 123 et 251 contiendront respectivement deux et quatre fois plus de capacité que les cartes mémoire standard. Ce n'est vraiment pas un mal, parce que 59 blocs, ça se remplit vraiment assez rapidement. On espère aussi que la qualité sera au rendez-vous...

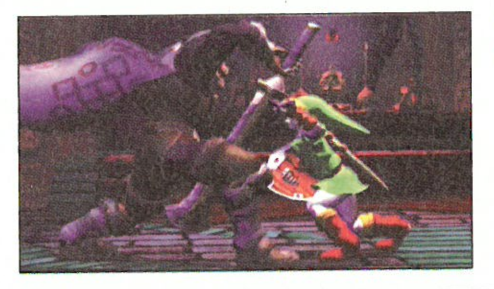
Rumeur : C'est bizarre, on ne s'y attendait pas, et pourtant, Colin McRae 3 serait bel et bien prévu sur GameCube. L'info viendrait de Nintendo Japon et non de Codemasters...

Nintendo a repoussé les sorties de **Star Fox Adventures : Dinosaur Planet et Eternal Darkness**, à l'origine prévues pour le premier trimestre 2002. Élément inquiétant, aucune date de sortie n'a été donnée.

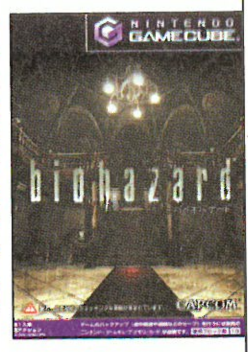


Rumeur : Capcom aurait prévu d'adapter Auto Modellista sur GameCube, le seul jeu de bagnoles susceptible de plaire à Greg.

Depuis que la vidéo montrant un **Link en cell shading** a été diffusée au Space World, un certain nombre de fans a commencé à flipper. Il faut avouer que la version plus adulte présentée à l'E3 avait nettement plus de classe. Chez Nintendo, on commencerait aussi à se poser la question ; il suffit d'aller sur leur site pour trouver un sondage dans lequel ils demandent aux connectés de choisir le style qu'ils préfèrent. **www.nintendo.com/games/gamepage/gamepage_main.jsp?gameId=823**. Attention toutefois, il n'est pas dit qu'à la parution du magazine, le sondage n'ait pas disparu du site. Pour info, au moment où j'écris ces lignes (début février), 63 % des votants affirment préférer le style réaliste, alors que 20,36 % penchent plus du côté du cell shading. Les 16,64 % restants s'en fichent, ils veulent du Zelda, point barre.



Le remake du premier **biohazard** ne va pas tarder à sortir (le 22 mars), et Capcom a déjà annoncé qu'en plus de la version boîte classique, on aura droit à une **édition spéciale** du jeu qui inclura une carte mémoire. D'ailleurs hop, en cadeau, une photo de la jaquette du jeu !



Ouille, ça sent les gros problèmes. Dans une interview, Bill Gardner, le président de Capcom US, a déclaré que **l'exclusivité des biohazard pourrait prendre fin** plus tôt que prévu si les ventes de GameCube ne sont pas suffisantes. Selon Capcom, un titre ne peut être rentable que lorsqu'il y a un minimum de 5 millions de consoles sur le marché. Si ce n'est pas le cas pour la GC, les titres à venir pourraient très bien retourner du côté... de la PS2. Si cela arrive, c'est un coup à se fâcher avec Nintendo pour un moment. Demandez à Square, ils en savent quelque chose. Aux dernières nouvelles, le président de Capcom Japon aurait formellement démenti !

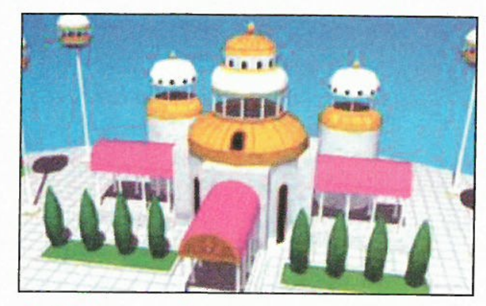
Multi-plate-forme

En attendant le test, profitez de la magie d'Internet pour mater les dernières vidéos de Space Channel 5 sur PS2 et DC. Moi je dis, les nouveaux costumes d'Ulala, ça le fait ! En plus, on sait que le titre aura de nouveaux modes de jeu comme le Versus et une sorte de karaoké. Pour régaler vos pupilles, ça se passe là : **http://sc5.u-ga.com/images/ch5_m_all.zip**. Et pour profiter d'un duo entre Ulala et Michael Jackson, qui a rempli Julo de bonheur, dirigez-vous ici : **http://sc5.u-ga.com/visual/movie/ch5_in_mj_hi.zip**. Râaaa vivement le mois prochain, j'en peux plus !!!

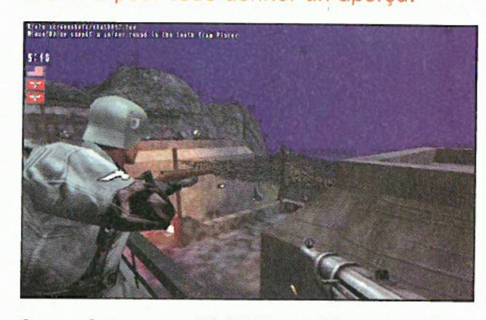


Hop, voici une des premières photos de **l'adaptation de Dragon Ball Z** par Infogrames. Sur PS2 et GameCube, le titre est prévu pour cet automne ; la version Xbox suivra courant 2003. Trente persos issus de la série seront jouables. Les combats permettront de mettre en scène plusieurs personnages simultanément dans une même arène. De plus, il semblerait que les développeurs aient l'intention

d'inclure un mode online sur la version PS2 une fois que Sony aura définitivement fixé sa stratégie en termes de jeu en réseau...



Activision a confirmé l'adaptation du dernier jeu à succès sur PC, **Return to Castle Wolfenstein, sur PS2 et Xbox**. Cela dit, selon nos confrères de *Joystick*, il semblerait que le principal intérêt du titre vienne du mode Multijoueur, la campagne solo se bouclant en 6 heures maximum ; espérons qu'il sera donc inclus. Sortie prévue pour cet automne. En attendant, voici une image de la version PC pour vous donner un aperçu.



Un magazine japonais a publié une enquête concernant **le développement de jeux online en terre nippone** qui comprend quelques questions directement posées aux éditeurs.

1) Sur quelle console voudriez-vous développer des jeux online ?
- PlayStation 2 : 36 %
- Xbox : 31 %
- GameCube : 9 %
- Autres : 14 %
- Aucune : 1 %
- Ne se prononcent pas : 9 %

2) Êtes-vous actuellement en train de développer un jeu online ?
- En train d'y penser : 43,2 %
- Actuellement en développement : 22,4 %
- Aucun développement prévu : 17,2 %
- En projet : 8,6 %
- Aucun plan : 8,6 %

Cela confirme qu'en fin de compte, autant les Américains sont hyper partants, autant du côté du Japon, les développeurs semblent frileux, du genre « j'y pense mais j'attends de voir comment ça va se passer pour les autres ». Espérons que FFXI changera la donne.

Et voilà, c'était trop beau pour durer, il fallait bien que ça arrive un jour ou l'autre. Tsunekaze Ishihara, le producteur des **Pokémon** Game Boy, a annoncé que la sortie d'**un nouveau volet sur GBA** était prévue pour la fin de l'année. Le jeu proposera plus de 350 Pokémon, dont les bestioles inédites qui apparaîtront dans le prochain film.

Capcom sortira finalement **Resident Evil Gaiden sur Game Boy Color** au Japon le 29 mars. Mettre en vente un jeu sur cette plate-forme est un peu obsolète, mais après tout, pourquoi pas, si le titre assure.

Nous en parlions le mois dernier, c'est désormais officiel. **SNK NeoGeo Honk-Kong** a confirmé que Playmore, société fabricant de pachinko, a acquis les droits de SNK fin janvier. Ensuite, la compagnie a relancé des filiales de SNK à Honk-Kong, Corée et Japon. Du coup, ils reviennent avec plein de projets dans leurs cartons. Au programme, au moins 5 jeux destinés à l'arcade et 2 autres aux consoles de salon cette année. Pour rentrer dans le détail, voici ce que l'on sait :
- Le premier titre arcade arrive en mars.
- Un nouveau jeu de baston sortira en mai.
- Eolith est actuellement en train de développer The King of Fighters 2002. La sortie est prévue pour septembre prochain !
- Un tournoi sur KOF 2001 sera organisé en Asie.
- Mega Enterprise a obtenu l'accord de SNK pour développer Metal Slug 4 (voir News Japon).
- Les suites de Garou : Mark of the Wolves et Samouraï Spirit sont en développement.

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, Gamekult, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

LucasArts a confié à Planet Moon le développement d'un jeu d'action humoristique sur toutes les consoles de salon. Lorsque l'on entend le mot humour dans la bouche de Lucas, on s'attend à voir du Monkey Island, Maniac Mansion, Sam & Max (dont un titre est actuellement en développement sur Xbox), Day of the Tentacles, et d'autre jeux d'aventure qui ont fait la gloire de la firme de Georges. Cependant, on ne sait pas encore si l'univers sera original ou s'il s'agira d'une licence de l'époque.

Ubi Soft a démenti en bloc les rumeurs circulant sur certains sites, faisant état d'une possible annulation de **Rayman M sur GameCube et Xbox**.

Arcade, portables, divers

En plus des versions consoles de salon, Infogrames prépare deux autres titres basés sur Dragon Ball pour GBA. Tout d'abord, **Dragon Ball Z : The Legacy of Goku**, prévu pour mai, reprendra les grandes lignes du dessin animé. On dirige Songoku, qui doit se battre contre des super balèzes genre Namek, Sayan et d'autres costauds venus de l'espace intersidéral comme Freezer. Ces combats se dérou-leront en temps réel et permettront d'utiliser quelques-uns des célèbres coups du héros, dont le kamehameha. De plus, un système d'HP sera intégré. La deuxième production, Dragon Ball Z : Collectible Card Game est, comme son nom l'indique, un jeu de cartes.



Sensations à la Chaîne

DEVENEZ RAID.

LE RAID

GAUMONT présente JOSIANE BALASKO JULIEN COURBEY LORANT DEUTSCH DIDIER FLAMAND HELENE DE FOUGEROLLES GERARD JUGNOT ATMEN KELIF ROSCHDY ZEM
avec MAURICE BARTHELEMY SACHA BOURDO MOUSS DIOUF OMAR SY PASCAL ELBE ISAAC SHARRY BING YIN ALEXEI MASLOV AXELLE LAFFONT MARINA FOIS JULIE DU PAGE
Et avec la participation de YVES RENIER Scénario, adaptation et dialogues DJAMEL BENSALAH et GILLES LAURENT Musique BARRY ADAMSON Chef-Opérateur PASCAL GENNESSEAUX
Chef Décorateur THIERRY FLAMAND Chef Monteur FABRICE ROUAUD Son GUILLAUME SCIAMA LUCIEN BALIBAR AYMERIC DEVOLDERE Mixeur JOEL RANGON
Costumes THIERRY DELETTRE Direction de Production PATRICK LANCELOT et CLAUDE ALBOUZE Une production GAUMONT en coproduction avec MIROIR MAGIQUE !
JOSY FILMS TF1 FILMS PRODUCTION avec la participation de CANAL+ Produit par PATRICE LEDOUX Un film de DJAMEL BENSALAH

www.leraid-lefilm.com

SORTIE NATIONALE LE 27 MARS 2002

DEVENEZ RAID AVEC CINEMASCOPE

C'est parti ! A l'occasion de la sortie du film "LE RAID" le 27 mars, retrouvez Vérane et les interviews de l'équipe du film dans Cinémascope.

Dimanche 24 mars à 11h30

Alors le 27 mars, devenez RAID...
Rediffusions : mardi 26 à 0h45 et mercredi 27 mars à 20h.
Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*





MCM disponible sur tous les réseaux de NOOS. 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com



Toutes les sorties japonaises et américaines

La misère intersidérale ! Ce mois-ci, deux titres se battent en duel dans notre rubrique Zoom (des versions import de nombreux jeux US nous étant parvenues trop tard, vous les retrouverez le mois prochain) ! Une fois encore, on soulignera l'absence de jeux GameCube. Mais ne paniquons pas, la situation va changer d'ici quelques semaines... enfin j'espère. Profitez-en pour économiser quelques euros supplémentaires, ça vous servira le mois prochain au moment de la sortie de biohazard. Et surtout, ne faites pas comme certains joueurs qui, pour se procurer la version nippone de Virtua Fighter 4, n'ont pas hésité à claquer 183 euros, soit environ 1 200 francs ! Oui oui, vous avez bien lu, les prix pratiqués par certaines boutiques frisent littéralement le hold-up ! Sans vouloir jouer les pères moralisateurs, votre passion pour les jeux vidéo ne doit pas non plus se transformer en stupidité pathologique ! En tous cas, si vous souhaitez en savoir un peu plus sur le titre de Sega, Chris, véritable spécialiste de la série, vous en dit un maximum dans les pages Événement.



Grandia Xtreme (PlayStation 2) p.106

Magical Vacation (GBA) p.104

King of Fighters (GBA) p.108

Guilty Gear X Advance (GBA) p.108

Final Fantasy X International (PlayStation 2) p.108

GAME BOY ADVANCE

Note
7/10

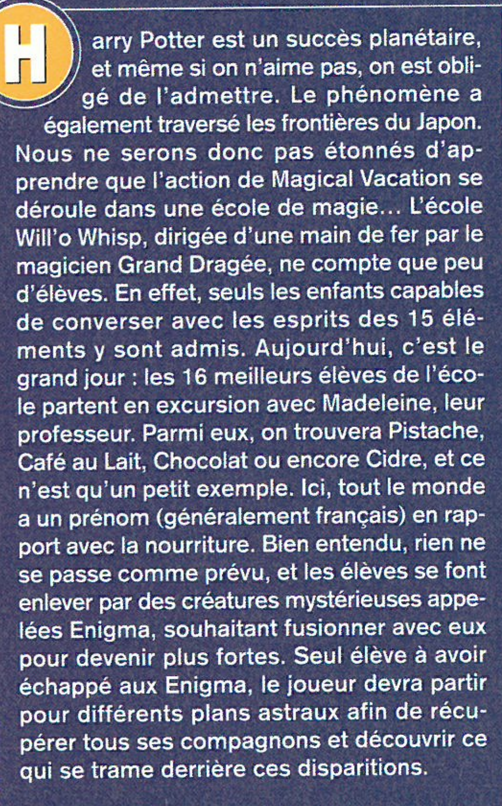
Magical Vacation

Après un Legend of Mana assez décevant, la Seiken team quitte Squaresoft et vient rejoindre Nintendo pour offrir à la Game Boy Advance son RPG de Noël. Au programme, une idée « originale » : l'école de magie.



Lors des combats, on pourra au choix lancer des sorts ou frapper au poing. Étant donné qu'il n'y a pas d'armes dans le jeu et que vos capacités magiques augmentent selon leur utilisation, des joutes de magie pure sont fortement conseillées.





Harry Potter est un succès planétaire, et même si on n'aime pas, on est obligé de l'admettre. Le phénomène a également traversé les frontières du Japon. Nous ne serons donc pas étonnés d'apprendre que l'action de Magical Vacation se déroule dans une école de magie... L'école Will'o Whisp, dirigée d'une main de fer par le magicien Grand Dragée, ne compte que peu d'élèves. En effet, seuls les enfants capables de converser avec les esprits des 15 éléments y sont admis. Aujourd'hui, c'est le grand jour : les 16 meilleurs élèves de l'école partent en excursion avec Madeleine, leur professeur. Parmi eux, on trouvera Pistache, Café au Lait, Chocolat ou encore Cidre, et ce n'est qu'un petit exemple. Ici, tout le monde a un prénom (généralement français) en rapport avec la nourriture. Bien entendu, rien ne se passe comme prévu, et les élèves se font enlever par des créatures mystérieuses appelées Enigma, souhaitant fusionner avec eux pour devenir plus fortes. Seul élève à avoir échappé aux Enigma, le joueur devra partir pour différents plans astraux afin de récupérer tous ses compagnons et découvrir ce qui se trame derrière ces disparitions.

PAS VRAIMENT DES VACANCES...

Conçu comme un RPG classique, Magical Vacation ne propose finalement que peu d'innovations et se réclame d'un style old-school à la manière de ce que l'on pouvait trouver à l'époque de la Super Nintendo. D'ailleurs, les graphismes ne sont pas sans évoquer les meilleures heures de la console sacrée. Colorés, fouillés, les décors du jeu sont eux des enchantements, parfois supérieurs à ce que l'on trouve en matière de RPG en 2D sur PSone. Côté musique, en revanche, nous sombrons dans des abysses de déception, avec un niveau de composition à peine digne de la Game Boy classique. Assez incompréhensible lorsque l'on connaît le talent habituel des transfuges de Square. Les combats eux aussi manquent singulièrement d'intérêt, et mis à part les boss, les ennemis qui vous poseront problème ne seront pas légion. Au niveau du système de combat, on se retrouve face à une digression de Pokémon. Chaque élève de votre classe maîtrise une des 15 catégories de sorts (feu, glace, végétaux, etc.), et bien entendu, certains monstres sont plus sensibles que d'autres à certains types de sorts. Mais grâce à l'option Let's Amigo, qui nécessite deux cartouches et deux câbles, vous allez pouvoir apprendre des sorts différents de votre école d'origine, et devenir aussi efficace qu'un couteau suisse. Techniquement moins bon et moins innovant que Golden Sun, Magical Vacation est à l'inverse plus riche en ce qui concerne la partie du scénario et de la profondeur des personnages. À vous de choisir ce qui vous conviendra le mieux ; ici à la rédac, c'est plutôt Golden Sun qui l'emporte.







Magical Vacation

Éditeur	Nintendo/Brownie Brown
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	RPG classique
Nbre de joueurs	1 ou 2 (câble Link + 2 cartouches)
Sauvegardes	Oui (1)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Aucun
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

bigben interactive

Classé X !

MANETTE

*Manette analogique avec 2 moteurs de vibration.
*2 gâchettes analogiques possédant 256 positions
*Croix multidirectionnelle
*2 joysticks analogiques
*6 boutons d'action
*Emplacement pour 2 cartes mémoire

CABLE RGB/AV

CABLE S-VIDEO

VALISE

SAC A DOS

*Permet de transporter votre console, vos jeux et accessoires.

RANGE CD

*Permet de transporter vos jeux (20 rangements) et cartes mémoire.

bigben interactive





Grandia Xtreme

Après deux grandes sagas, Grandia s'oriente vers un nouveau genre dans cette aventure parallèle qui fait la part belle aux combats...



Tout au long de vos explorations, l'occasion de briser divers éléments du décor se présentera.



Les repas à la cantine militaire seront l'occasion, comme toujours, d'en apprendre plus sur ses compagnons.







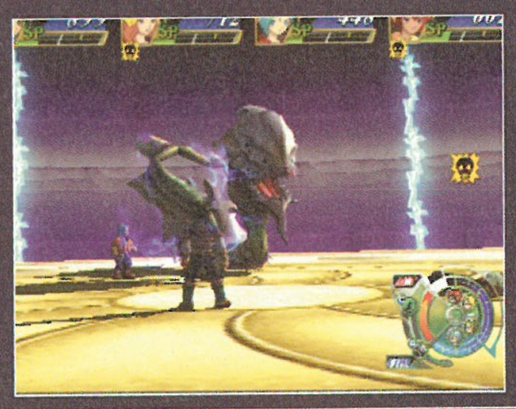
Que ce soit le premier volet, avec le thème du passage à l'âge adulte, ou le second, avec celui de la dualité des âmes, Grandia a toujours été synonyme de scénario complexe et de personnages attachants. Cette fois pourtant, les héros paraissent moins fouillés. Le scénario lui-même n'est pas non plus d'une originalité folle, et n'est là qu'en simple alibi. La raison ? Grandia Xtreme (que nous appellerons X) n'est pas vraiment un Grandia. Du moins pas dans le sens « grand RPG pharaonique avec quête de sens et balade dans des univers complexes ». Non, Grandia X est une variante, un Dungeon RPG. Connus pour leurs ventes souvent honnêtes, voire fabuleuses au Japon, ces Dungeon RPG ne connaissent que très peu de succès chez nous, même parmi la communauté des fans de jeux d'import, raffolant pourtant de produits aussi tordus que possible. Il faut dire que le Dungeon RPG n'est finalement qu'un jeu de rôle dénué de scénario recherché, avec des étages à descendre à l'infini pour gagner plus d'argent et d'objets. Objet de challenge ultime, cette catégorie de jeu qui réclame patience et acharnement est pourtant en passe de devenir abordable pour les joueurs français, et ce grâce à Grandia X. Passé les premières déceptions du joueur qui enchaîne les monstres, presque en baillant, on s'aperçoit très vite que l'on avait sous-estimé Game Arts, petit studio aux grandes idées. Grandia X s'avère effectivement plus profond que les autres titres du genre.

LES PARENTS BOIVENT, LES ENFANTS TRINQUENT

Reprenant la base scénaristique du premier volet, Grandia X ravira les fans de ce côté-là. Depuis de nombreuses années maintenant, les peuples de Nochis (humains) et Arkada (elfes) se livrent une guerre sans merci pour quelques lopins de terre. Heureusement, la paix vient d'être signée, mais un autre problème vient la troubler dans ce monde encore fragile politiquement : les turbulences spiritiques. Il semblerait que les esprits de la nature s'échauffent, et qu'à cause de cet état de fait, les catastrophes naturelles s'enchaînent, pour le malheur de la population. L'armée de Nochis convoque donc Evan, un jeune bagarreur mal élevé au don très particulier. En effet, à la mort de son père, il est devenu un « passeur », une personne capable d'ouvrir des passages magiques et d'y transporter d'autres êtres vivants. L'armée de Nochis le charge donc, avec l'aide de quelques volontaires, de partir à la recherche des vestiges d'une ancienne civilisation mystérieuse (genre Atlantide) afin de

Grandia Xtreme

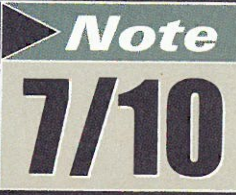
Éditeur	Enix/Game Arts
Dispo. Europe	2e semestre 2002
Genre	Dungeon RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (64 KB et +)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable





faire cesser les agissements des esprits courroucés. Voici donc Evan et ses compagnons partis pour une suite de labyrinthes et autres couloirs remplis de monstres au bout desquels se trouveront les vestiges tant recherchés…

Enix récupère une licence forte, pour le bonheur des fans







Bien entendu, les donjons comprennent tout un tas de pièges et autres dangers.

FAUSSEMENT RÉPÉTITIF

À l'image de la dance music, on pourra trouver Grandia X répétitif. Cela est vrai. Mais de la même façon qu'on peut laisser tourner de la dance en fond sonore pendant des heures sans vraiment s'en rendre compte, Grandia X, par le même miracle qui a offert aux « 2 Unlimited » un disque de platine, ne se révèle pas lassant. Certes, les surprises sont assez peu présentes, et on sait bien qu'à la fin de chaque labyrinthe, le retour au village militaire s'imposera pour refaire le plein d'objets et repartir vers le labyrinthe suivant. C'était sans compter sur la patte de Game Arts, qui, grâce à un talent certain, parvient à insuffler du charme aux personnages et à l'histoire. Le jeu tourne donc en rond, mais reste mystérieusement hypnotique, car le joueur veut absolument connaître la suite de l'histoire. Les héros, attachants comme toujours, pourront paraître inintéressants au premier abord, mais distilleront chacun leurs charmes au fur et à mesure de l'aventure pour que, finalement, après avoir râlé une bonne heure sur ce « faux Grandia », le joueur ne puisse plus en décrocher. Et puis, il faut bien avouer que contrairement à un D-RPG traditionnel, on profite ici d'un système de combat fidèle à la saga qui a fait ses preuves depuis toujours. Meilleurs combats jamais créés pour les RPG, ils s'annoncent à la fois dynamiques et stratégiques. Autre point important : le système des œufs magiques qui évoluent avec le joueur, ainsi que les attaques spéciales à découvrir à force d'expérimentations, sont aussi de la partie. Tout le côté « tuning » de personnages figurera lui aussi au programme, assurant à Grandia X une complexité plus palpable que les potions mystères de Chocobo Dungeon, par exemple.

Plein la vue…





Comme toujours, les sorts magiques sont l'occasion de montrer le savoir-faire des directeurs artistiques et autres responsables des combats. Grandia X ne déroge pas à la règle avec des effets dynamiques et violents qui illuminent véritablement l'écran.



Les boss gigantesques aux membres multiples de Grandia 2 sont de retour, pour le bonheur des fans de stratégie.



UNE RÉALISATION PARFOIS SIMPLISTE

Finalement, le point faible de Grandia X, c'est sa réalisation. Le rejeton de Game Arts, un studio autrement moins surpeuplé que ceux de Squaresoft, fait un peu « has been ». Textures pauvres, personnages mal proportionnés aux mains fermées en forme de boules, on a presque affaire à un jeu de série B tant les graphismes s'avèrent simplistes. La musique elle-même reste anecdotique ; les mélodies du premier Grandia sont ici remplacées par de la pop de supermarché. Pas désagréable, mais on ne vibre pas non plus. Heureusement, les voix des personnages sont assurées par des doubleurs talentueux qui savent rendre parfaitement la dramatique de certaines scènes. Les combats, eux, se révèlent aussi impressionnants que ceux de Grandia 2, avec des effets visuels étonnants pour tout ce qui concerne les sorts magiques. Dynamique, accrocheur et véritablement profond, Grandia X s'annonce malheureusement court et facile pour le joueur acharné. Sur certains plans, le pari est réussi, mais sur d'autres, certaines choses restent encore à prouver. Cela dit, les personnes qui accrocheront vraiment ne pourront plus le lâcher, comme je l'ai fait.

Greg

Toutes **les** sorties japonaises **et US**

Le mois dernier fut festif. Une chanson grandiloquente d'un talent créatif rare. Je note d'ailleurs un véritable contraste avec la plupart des titres présentés dans cette rubrique essentielle pour la survie psychique de votre porte-monnaie. Affligeant de constater à quel point certaines productions import frisent l'arnaque intellectuelle totale... tandis que les prix pratiqués restent toujours aussi inflationnistes. Comme dirait feu Pierre Bourdieu : « Relativisons ! »

King of Fighters Ex Neo Blood



J'attendais vraiment KOF au tournant sur GBA, étant un véritable fan de la série. Malheureusement, le constat est assez décevant. On est loin de la performance technique de Capcom avec son Street Fighter Revival, puisque les 24 combattants sont animés de façon hachée. De plus, les décors ont perdu leurs scrollings différentiels pour un rendu assez fade. Les bruitages ainsi que la bande sonore s'avèrent aussi de piètre qualité. Les seuls points positifs de ce titre résident dans une jouabilité excellente, avec toujours les furies à exécuter, et les matchs en équipe de 4 contre 4. Hélas, la réalisation est si décevante qu'on ne peut s'empêcher d'écraser une larme. Surtout lorsqu'on sait que le soft coûte la peau des fesses dans les magasins d'import.

Kendy

King of Fighters Ex Neo Blood

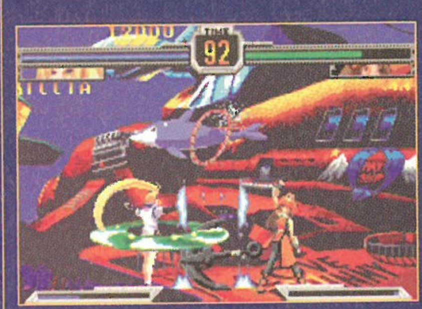
5 — *Éditeur : SNK*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Kof, kof, kof...

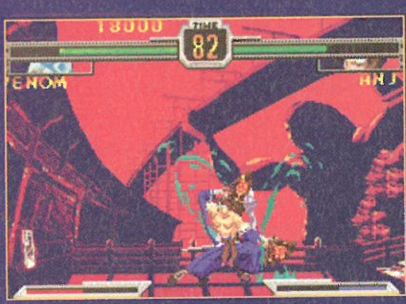
Guilty Gear X Advance Edition



Guilty Gear X sur GBA propose un panel de 16 combattants. Doté d'un gameplay parfait avec ses nombreuses attaques impressionnantes, le titre est plus intéressant à pratiquer qu'un KOF Ex Neo Blood. Les animations sont bien fichues, et ce, malgré la petite taille des persos. En revanche, les décors ne sont pas nombreux et utilisent des teintes trop ternes. La bande sonore et les bruitages, mal exploités, desservent les joutes en les rendant moins pêchues. Là aussi, on est face à un soft de baston assez moyen. C'est la raison pour laquelle j'exhorte les amateurs du genre à patienter jusqu'à la sortie de Street Fighter Alpha 3, qui promet d'être une véritable tuerie technique et ludique !

Kendy



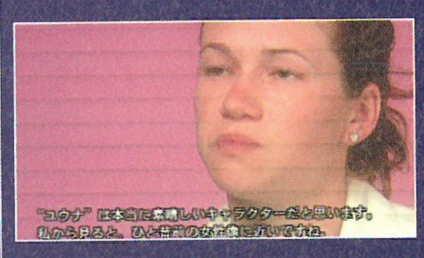


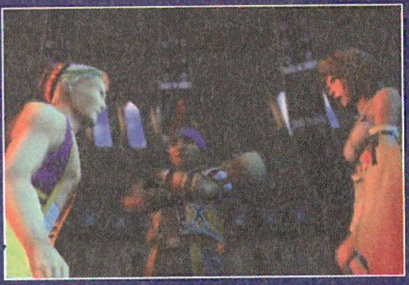


Guilty Gear X Advance Edition

6 — *Éditeur : Sammy*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Aucune avance...

Final Fantasy X International

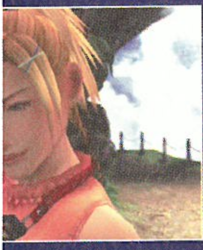






Dans cette « nouvelle » version que pas grand-chose ne justifie, on trouve un DVD avec interview des doubleurs japonais et américains, un mini-scénario de 5 minutes qui se déroule deux ans après le scénario du jeu, et quelques bandes-annonces. Au niveau du jeu en lui-même, les dialogues sont désormais en anglais, sous-titrés en japonais ou en anglais, au choix. Les menus, en revanche, restent en japonais. On pourra aussi avoir accès à de nouvelles habiletés, à un plan de sphères dans lequel on sera entièrement libre de créer des personnages vraiment originaux, ainsi qu'à des séquences de combat contre les créatures d'invocation et contre un nouveau boss inédit. Pas d'affolement donc si vous possédez déjà le jeu en japonais, vous ne ratez (presque) rien... Le jeu reste évidemment toujours aussi excellent.

Greg



Final Fantasy X International



8 — *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Plus ou moins...

Arctic Thunder



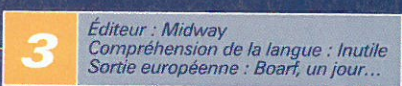


L'autre jour, je rentrais chez moi en métro, et manque de bol, je n'avais rien à lire pendant mon trajet d'une demi-heure. Je farfouille dans mon sac et tombe sur la notice d'Arctic Thunder. Je commence à la feuilleter et trouve que le principe du jeu est plutôt sympa : des armes à tire-larigot, de nombreux circuits, des pilotes et des pistes à débloquer... M'interdisant toute la nuit de penser que ce jeu alléchant pouvait être une grosse daube, dès le lendemain, j'insère la galette dans la console avec une grosse lueur d'espoir. Mais ce qui devait arriver arriva ! Des motoneiges dévalant des pistes enneigées à toute allure, des explosions dans tous les sens, des ralentissements en veux-tu, en voilà et un gameplay à faire froid dans le dos... Bref, du grand n'importe « naouake ».

Mister Brown







Blood Wake



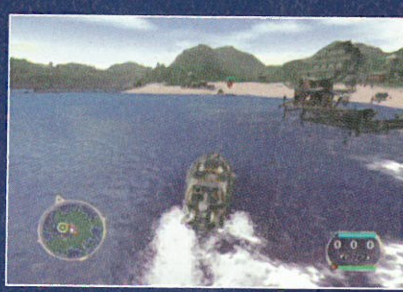


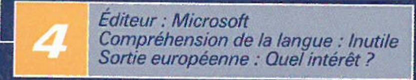
Si les jeux de scooters des mers et autres Sea-Doo font recette actuellement, les jeux de hors-bord ne sont pas légion. Grâce aux capacités de la console, Blood Wake offre un merveilleux rendu de l'eau, même si la puissance de ces engins ne crée pas de vagues. C'est dans des environnements variés, conjugués à diverses conditions météorologiques (du calme plat aux creux de plusieurs mètres) que de nombreuses épreuves devront être remplies face à des pirates des mers des temps modernes. Malheureusement, au bout de deux missions, on se rend vite compte que Blood Wake est inintéressant au possible. On tire sans discontinuer, on récupère des bonus d'armes et de santé et on passe à la mission suivante. Résultat : intérêt zéro ! De quoi nous faire regretter, avec une pointe de nostalgie, l'excellent Overboard sur PSone.

Mister Brown









Hyper Sports 2002 Winter/ ESPN International Winter Sports 2002







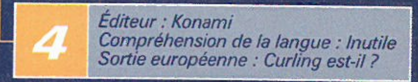
La GameCube n'échappera pas à la déferlante des Jeux Olympiques : Konami propose un jeu multi-épreuves de plus, disponible en version américaine ou japonaise. Rien d'original ou de sophistiqué à se mettre sous la dent, avec seulement 10 épreuves classiques (dont certaines sont en plus de simples dérivés) ! On regrette également que les différents modes de jeu n'offrent pas la possibilité de jouer à plus de deux, ce qui est juste intolérable pour un titre du genre ! Le fond manque donc d'intérêt et c'est bien dommage, car le gameplay paraît bien étudié, tandis que la réalisation reste potable (un constat rare dans cette catégorie de softs). À moins d'être un super fan et de trouver le jeu en occase, oubliez !

Julo









Groove Adventure Rave

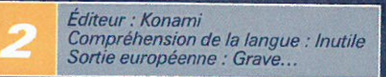




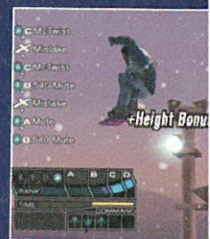
À force d'imiter Bandai dans sa soif de licences de mangas populaires au Japon, Konami a fini lui aussi par sortir des produits médiocres qui ne se vendront qu'avec leur nom. Nouveau succès papier au Japon rappelant un peu l'excellent One Piece, Rave connaît donc une adaptation vidéoludique catastrophique. C'est un action-RPG, mais super minable. Les graphismes tentent d'être mignons mais ils ne sont que grotesques. La maniabilité inexistante essaie de faire oublier la musique pourrie que même le concierge de Kojima a refusé d'écouter. Avec sa jolie boîte et sa belle illustration sur la couverture, Rave est la preuve qu'il existe encore des gens pour vendre du vomi dans des boîtes à chocolat.

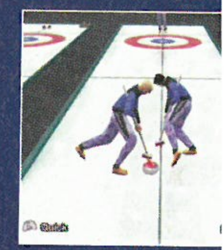
Greg



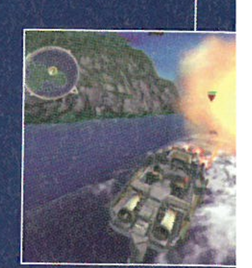


Arctic Thunder





Hyper Sports 2002 Winter/ ESPN International Winter Sports 2002



Blood Wake



Groove Adventure Rave



Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible

A y est ! La console de Microsoft sera bientôt disponible dans toutes les bonnes crèmeries de France et de Navarre (le 14 mars, pour les retardataires). C'est le début de la guerre, la vraie, celle qui provoque les chutes du Nasdaq et des licenciements. C'est aussi la fin de la vie pépère de Sony qui, jusqu'à présent, a été plutôt tranquille. Alors, s'agira-t-il d'un véritable raz-de-marée ou d'un simple pet dans un verre d'eau ? Le prix élevé de la Xbox va-t-il handicaper le lancement de la bécane ? Les joueurs préféreront-ils attendre la sortie de la GameCube (le 3 mai) dont le prix, rappelons-le, a été officiellement fixé aux alentours de 249 € ? Quel va être l'impact de Metal Gear Solid 2 en Europe sur les ventes de PS2 ? Argh, mon dieu ! Que de questions métaphysiques. Mon esprit sature ! Après des années d'hégémonie Sony, le paysage vidéoludique s'apprête enfin à changer, pour notre plus grand plaisir. Un monde nouveau prend forme sous nos petits yeux injectés de sang ! Ok, j'exagère la performance. Quoi qu'il en soit les amis, rien n'est gagné d'avance. La preuve : bien que l'Odyssée de Munch, Amped, Halo ou Dead or Alive 3 (en test le mois prochain, faute de version PAL) donnent un petit aperçu du potentiel de la Xbox, la sortie d'Ico sur PS2 n'en est pas pour autant éclipsée ! N'oubliez pas non plus de zieuter avec une loupe la photo de RaHaN dans le Trombi ! Il lui manque des dents ! Ce sont les chips en polystyrène d'Angel qui ont provoqué ça ! Arf ! Arf !

Top rédac

Le petit monde du jeu vidéo n'est pas dénué de paradoxes. Ainsi, alors que la puissante Xbox débarque avec fracas dans notre humble Communauté européenne avec son cortège de Z-Buffer et de Tri-linear Filtering machin chose, les oldies restent néanmoins goodies. Pour preuve, la sortie de Final Fantasy VI en France ! Attention, événement. Les amoureux de RPG, les joueurs assoiffés d'émotions ludiques sauront de quoi je parle, tandis que les plus jeunes risquent d'être effrayés par cet amas de pixels. Ça va peut-être vous paraître bizarre, mais au même titre que les bombes « 3Difiées » que sont Amped, Halo ou Munch, Final Fantasy VI se doit (c'est limite un ordre) de figurer dans votre ludothèque. Un autre monument de poésie et de surpuissance ludique arrive aussi sur PlayStation 2 ! Alléluia et gloire à Ico, à son charme, à son innovation. D'ailleurs, nous lui dédions ce trombi d'un autre monde. Ayez pitié de nous...

La notation des tests

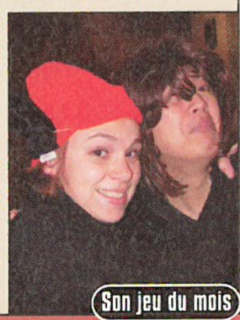
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	0	6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	1	7	Un bon jeu à de nombreux égards.
De très grosses lacunes. Urgl !	2	8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
Une minute de plaisir. Et encore !	3	9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
Pourrait vraiment mieux faire.	4		
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	5	10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

J'ai trouvé un truc ultra-simple pour éviter les déconvenues chez le coiffeur : je me coupe les cheveux toute seule. Alors, bien sûr, ma technique n'est pas super au point et je ne suis pas à l'abri d'une tonsure, mais jusqu'ici, j'ai toujours réussi mes dégradés. Je saurai toujours quoi faire si jamais je me recycle.



Son jeu du mois : Ico (PS2)

Angel

Ben moi, justement, je suis passé chez le coupe-tifs il y a quelques semaines. J'en pouvais plus de me réveiller des cheveux plein la bouche. Hop, j'ai pris mon courage à deux mains et j'ai coupé au moins 10 centimètres ! Je suis comme ça, j'ai peur de rien ! RaHaN conserve donc le titre du testeur le plus touffu de la rédaction.



Son jeu du mois : Ico (PS2)

Mister Brown

Il y a 4 ans, j'ai décidé de me laisser pousser les cheveux. Mais avec des tifs qui frisent à mort dès qu'ils atteignent une certaine longueur, je suis devenu tour à tour Julien Clerc, Jean Schultès puis Jackson Five. Aujourd'hui, fini d'être pris pour un ringard, j'ai adopté le look Jean-Pascal de « Star Academy ».



Son jeu du mois : Ico (PS2)

T.S.R.

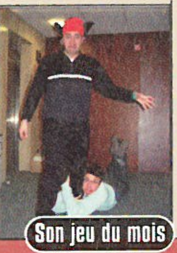
C'était à un cheveu. Juste. J'ai cru qu'on allait s'arracher les cheveux mais il est arrivé, un peu comme un cheveu sur la soupe. Sans chercher à couper un cheveu en quatre, il nous a expliqué le thème qui ne serait pas tiré par les cheveux. Pas la peine de se prendre les cheveux, n'y de s'en faire, il fallait saisir l'occasion...



Son jeu du mois : Halo (Xbox)

Trazom

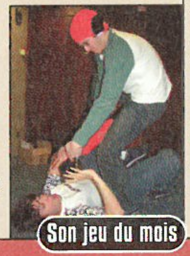
Le thème des cheveux, j'avoue que ça ne m'inspire pas ! Je vais vous parler de plein de choses tellement intrinsèquement intéressantes que vous n'allez même pas daigner lire ce que les autres ont écrit à propos de leurs tifs. En fait, voilà, c'est l'histoire d'un keum qui fait super tiep...



Son jeu du mois : Halo (Xbox)

Gollum

J'ai toujours apprécié mes séjours chez le coiffeur. Dans le genre tu demandes quelque chose et tu as juste le contraire... c'est l'idéal ! Hallucinant, et pourtant, j'en ai fait des monsieurs-madames coupe-tifs. Résultat : je m'improvise coiffeur privé et j'assume les cheveux dans le vent ! Wiiiizzzz...



Son jeu du mois : Final Fantasy VI (PSone)

Willow

Recherche désespérément bon coiffeur ! La plupart du temps, lorsque je demande une coiffure en pétard, je ressors systématiquement avec les cheveux tout plats, pas assez longs ou avec des épis derrière le crâne. Moi j'dis, tous des polios ! Du coup, je me coupe les tifs tout seul et c'est lourd ! Heeeelp !



Son jeu du mois : Ico (PS2)

Chris

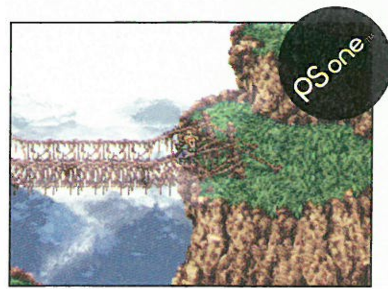
On remarque des extrêmes capillaires étonnants à la rédaction. Les rois du cheveu dense, ou de la queue-de-cheval, j'ai nommé Angel et RaHaN, cohabitent avec les crânes luisants, les tonsures grand format de Kendy et Elwood. Une belle leçon de tolérance pour notre jeunesse...



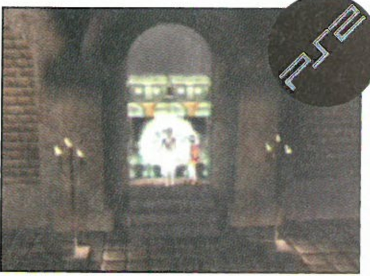
Son jeu du mois : L'Odyssée de Munch (Xbox)

LES JEUX DU MOIS

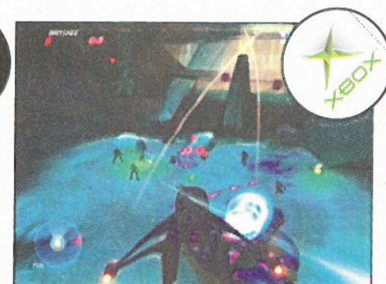
Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



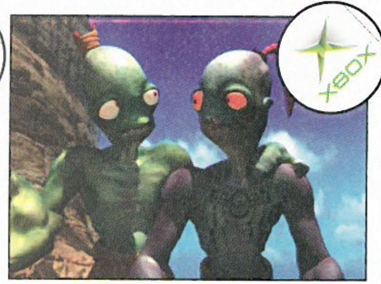
Final Fantasy VI (PSone)



Ico (PS2)



Halo : Combat Evolved (Xbox)



L'Odyssée de Munch (Xbox)

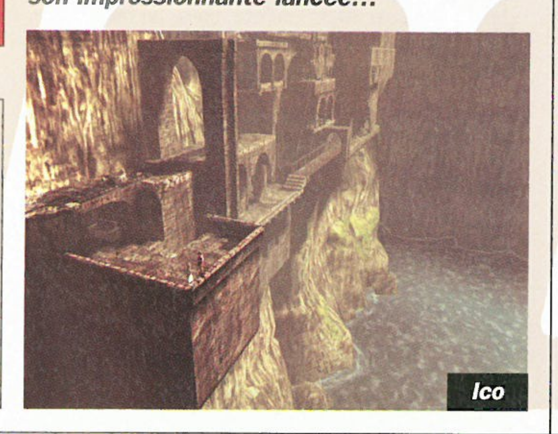
TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1	Metal Gear Solid 2 (PS2)	49 pts	-5	↓
2	Ico (PS2)	15 pts	+1	↑
	GTA III (PS2)	15 pts	+1	↑
	Halo : Combat Evolved (Xbox)	15 pts	+6	↑
3	Silent Hill 2 (PS2/Xbox)	13 pts	-6	↓
	Pro Evolution Soccer (PS2)	13 pts	+4	↑
4	Final Fantasy VI (PSone)	10 pts	Nouveau	
	Virtua Tennis 2 (DC)	10 pts	-2	↓
5	Super Mario Advance 2 (GBA)	6 pts	-4	↓
6	Final Fantasy X (PS2)	5 pts	Nouveau	
7	Shenmue II (DC)	7 pts	=	
8	Warioland 4 (GBA)	4 pts	Nouveau	
	Star Wars Rogue Leader (GC)	4 pts	-1	↓
	Breath of Fire 2 (GBA)	4 pts	Nouveau	
9	Jak and Daxter (PS2)	3 pts	Retour Top	
	Ace Combat 04 (PS2)	3 pts	=	
	Super Robot Taisen A (GBA)	3 pts	=	
	Amped Freestyle Snowboarding (Xbox)	3 pts	=	
	Mario Kart Super Circuit (GBA)	3 pts	-1	↓
10	Golden Sun (GBA)	2 pts	-2	↓
	Devil May Cry (PS2)	2 pts	Retour Top	
	Zelda Oracle of Ages/Seasons (GBC)	2 pts	Retour Top	
	Resident Evil Code : Veronica (PS2/DC)	2 pts	Retour Top	

JOYPAD MÉGASTAR

Ico apporte un souffle nouveau à la PlayStation 2 et mérite amplement son Mégastar ! Tout comme la surprise No One Lives Forever sur PS2 et l'antique Final Fantasy VI sur PSone, la tuerie enfin en officiel ! Quant à la Xbox, elle effectue une razzia en parvenant à placer trois de ses tout jeunes poulains (Halo, Munch et Amped) dans le tiercé gagnant des Mégastar ! Quel talent. Rarement lancement n'avait été aussi convaincant, en espérant juste que la boîboîte noire de Bilou continue sur son impressionnante lancée...

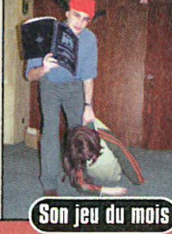

Ico

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> biohazard (GC) et Mario Sunshine (GC)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Perfect Dark Zero (GC) et Tenchu 3 (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Medal of Honor : Frontline (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Operation Flashpoint (PS2) et Medal of Honor : Allied Assault (Xbox)
GREG >>>>>>>>>>>>>>> Super Robot Taisen Impact (PS2) et Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>> Onimusha 2 (PS2) et biohazard (GC)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> biohazard (GC) et Project Ego (Xbox)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et Morrowind (Xbox)
JULO >>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (Xbox ?) et Tenchu 3 (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Commandos 2 (PS2) et biohazard (GC)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> Zelda (GC) et biohazard (GC)
MISTER BROWN >>>>>>>>> biohazard (GC) et Everybody's Golf 3 (PS2)

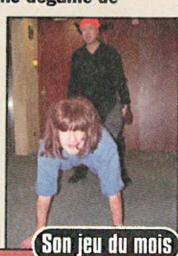
Elwood

Scoop : omment j'en suis venu à me raser e crâne à blanc ! En février 1998, veille d'un voyage au Japon, utilisais ma tondeuse pour me égager un peu le crâne. Sauf que e jour-là, j'ai oublié de mettre le abot habituel our régler la ngueur. ésultat : une lie piste 'atterrissage ur le crâne. u coup on oupe tout !


Son jeu du mois
Halo (Xbox)

Kendy

Bon, avant, j'avais une tronche de garçon de resto chinois avec ma coupe de minet à deux euros. Maintenant, avec le crâne rasé, j'ai une tronche de moine bouddhiste. Entre avoir une dégaine de serveur ou de maître du kung-fu, je crois que le choix est vite fait ! Supeeeer...


Son jeu du mois
No One Lives Forever (PS2)

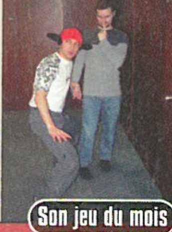
RaHaN

Les autres se croient tous super forts parce qu'ils se coupent les cheveux tout seuls. Moi j'ai encore plus fort : je ne me coupe pas les cheveux. Et ça leur va trop bien, ils sont libres et chatoyants. J'aime les faire voler au vent. Ma crinière est ma fierté ! Mais ça bouffe en shampooing...


Son jeu du mois
Halo (Xbox)

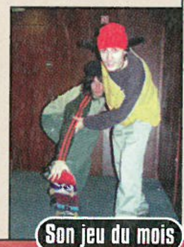
Greg

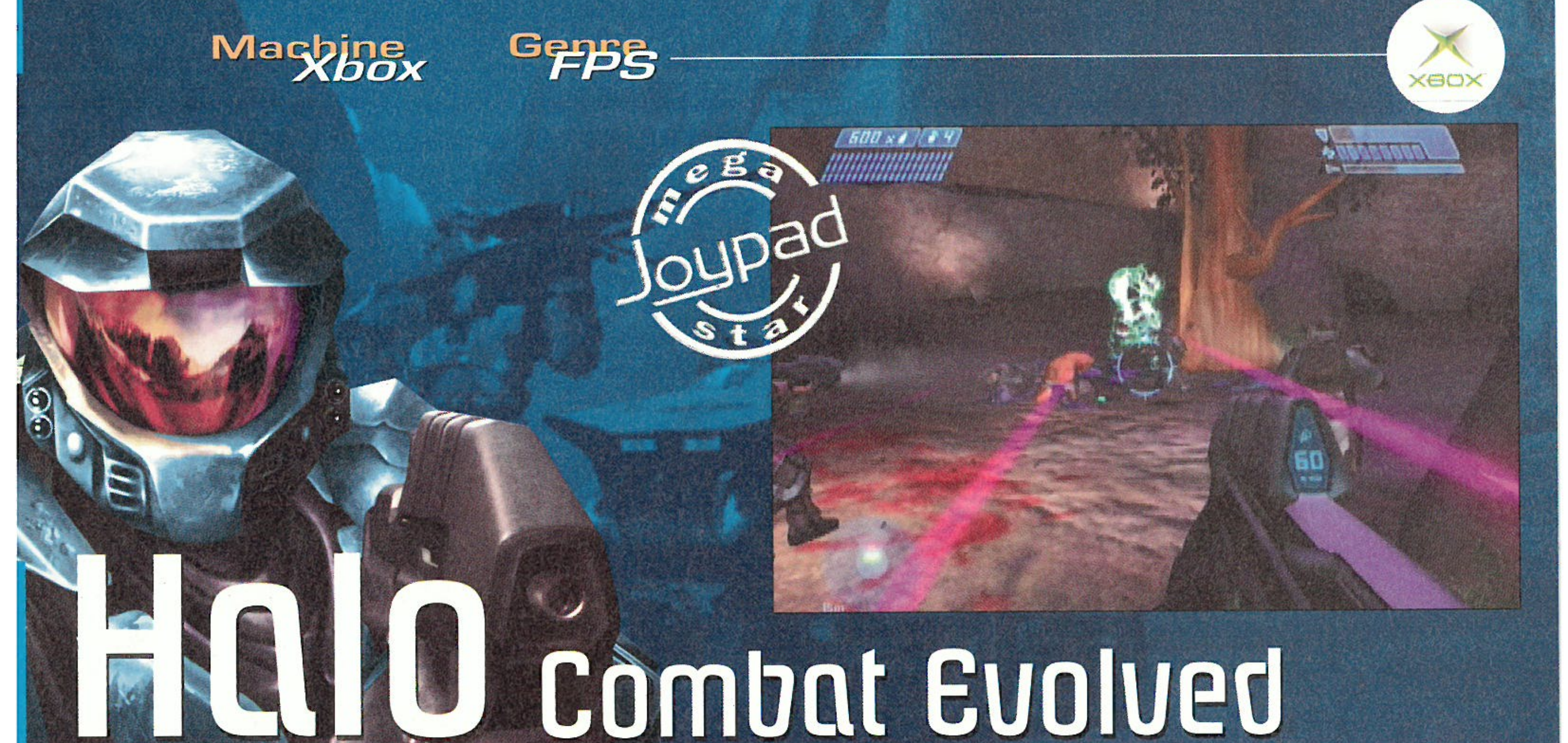
La vie n'est qu'une question de paradoxes. Je refuse d'aller chez le coiffeur parce que ça me saoule. Mais une fois que j'y suis, quel bonheur. Se faire papouiller par une inconnue qui vous cale la tête entre ses seins, la petite musique des ciseaux, l'odeur du gel. J'adore.


Son jeu du mois
Final Fantasy VI (PSone)

Julo

Je change de coupe de cheveux tous les 2, 3 mois, depuis plusieurs années. Tous les psys vous diraient que j'ai de gros problèmes de personnalité, mais c'est juste que je rêve de me laisser pousser les tifs, tandis que ma copine et ma mère me prennent des rendez-vous chez le coiffeur sans me prévenir.


Son jeu du mois
Ico (PS2)



Halo Combat Evolved

Pour tous les spécialistes du genre, il est évident que le dernier FPS pur qui ait marqué le genre s'appelait Half-Life. On garde l'initiale, mais on change le titre : il faudra désormais dire « Halo ».

Ça ne fait jamais que 4 mois que la version américaine nous a permis de découvrir enfin le plus fabuleux titre Xbox qui soit pour le moment... Ça va être dur de ne pas se répéter, les enfants ! En tout cas, pour commencer, il n'a bien entendu pas pris une ride. Halo est aux FPS ce qu'Angel est au gothique : l'incarnation parfaite. Enfin, parfaite, non. Il y a bien quelques défauts, certains frustrants, d'autres vraiment regrettables, mais face aux qualités du titre, ceux-ci s'enfuient en vitesse sans demander leur reste. Comme il s'agit tout de même d'en parler, par souci d'objectivité et d'exhaustivité, commençons par là... avant que je ne vous assomme à nouveau à coups de superlatifs !



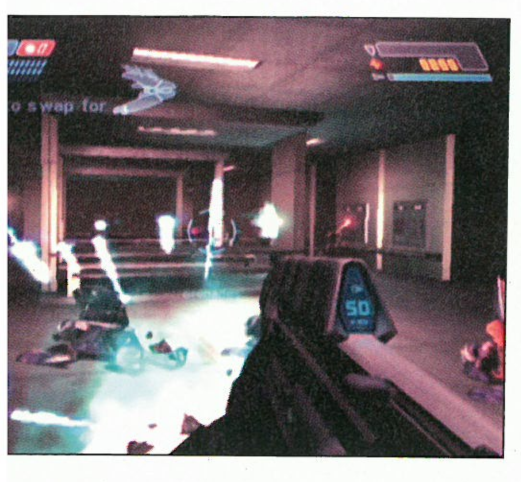
Ce qui ne va pas

Les plus gros reproches qu'on pourrait formuler à l'égard du jeu phare de la « Xboîte » tiennent tout de même dans un mouchoir de poche. Mais on ne peut pas vraiment les passer sous silence non plus. D'abord les ralentissements. C'est vrai, ils existent, mais à la fin du dernier niveau du jeu surtout, et même si on pourrait crier au scandale (on est sur « Xboîte », merde !), il faut aussi bien voir qu'ils ne tuent pas le jeu pour autant, car ils n'interviennent pas dans des phases de baston à proprement parler... Je ne peux pas vous en dire beaucoup plus, spoiler une fin de jeu n'est pas dans mes habitudes. Pour trouver un autre défaut majeur, il faut se diriger vers le mode Multijoueur. En effet, alors qu'il est de coutume de proposer des bots, aussi stupides soient-ils, pour permettre à un joueur seul de s'amuser un peu sur des parties spéciales configurées par ses soins, Halo ne propose même pas de s'entraîner



fiche technique

Éditeur	Microsoft
Développeur	Bungie Software
Genre	FPS
Nbre de joueurs	1 à 4 (split), 1 à 16 (LAN)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (227 blocs sauvegarde de jeu, 30 blocs mode de jeu)
Nbre de maps multijoueurs	13
Spécial	Son 5.1, compatible 16/9, plein écran en PAL 50 Hz, compatible PAL 60hz
Existe sur	Rien d'autre (prévu sur PC)





Les Jackals, éclaireurs et assassins des Covenants, sont équipés de boucliers très puissants déviant à peu près tous les tirs.

sur des cibles fixes, des poules, ou que sais-je encore. Le tout se jouera contre des joueurs humains, sinon rien. Heureusement, le mode Multijoueur se rattrape sur ses nombreuses options, la qualité de ses cartes et l'excellence de son mode réseau (pour ceux qui peuvent monter un LAN de 4 consoles). On regrettera néanmoins l'absence d'une option de coopération en réseau (mais c'est déjà génial de pouvoir le faire en écran splitté)... Viennent ensuite les reproches mineurs, tout aussi peu nombreux : la maniabilité et les cinématiques. Pour la première, alors que dans son ensemble, elle se révèle non seulement parfaite mais aussi étonnamment performante par rapport à quantité d'autres FPS sur console (à tel point qu'on ne souhaite aucunement remplacer la manette par un clavier et une souris), un tout petit défaut pourra néanmoins en gêner certains. En effet, alors que les boutons de la partie droite de la manette servent pour la plupart à des fonctions mineures, les coups de crosse, eux, interviennent régulièrement, parfois dans le feu de l'action et sont déclenchés par l'un de ces mêmes boutons (le B). Du coup, en plein combat, lorsqu'on arrose un adversaire de balles et qu'on souhaite l'achever d'un coup de crosse alors qu'il fonce lui-même pour engager le corps à corps, il faut opérer un choix : lâcher le stick analogique droit (la visée, très mauvaise idée), lâcher la gâchette droite (le tir, très mauvaise idée aussi), ou remplacer vite fait l'index droit par le majeur droit sur la gâchette de tir, pour récupérer cet index afin de donner le coup (c'est chaud). Personnellement j'ai opté pour la deuxième solution, la première étant trop risquée et la troisième trop lente. Quoi qu'il arrive, c'est ennuyeux. Quant aux cinématiques, avec lesquelles nous bouclerons ce paragraphe de reproches, elles ne sont pas catastrophiques mais manquent tout de même de mise en scène, et trahissent certains défauts de modélisation de quelques personnages, qui passent en général impeccablement lorsqu'ils ne sont pas filmés en gros plan, évidemment. Le pire, c'est quand on met un Metal Gear Solid 2 à côté... Mais quel jeu ne fait pas tiep en la matière à côté d'une telle pointure de la narration ? Ah ! Si, j'allais oublier un dernier défaut, énervant aussi, et que j'espérais vaguement corrigé dans cette version PAL : les problèmes de mix sonore. Parfois, les voix de vos coéquipiers, ou de l'I.A. implantée dans votre armure, qui donnent les uns comme

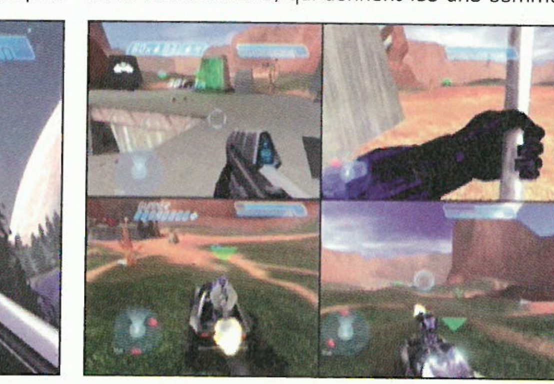
Prévu pour les potes

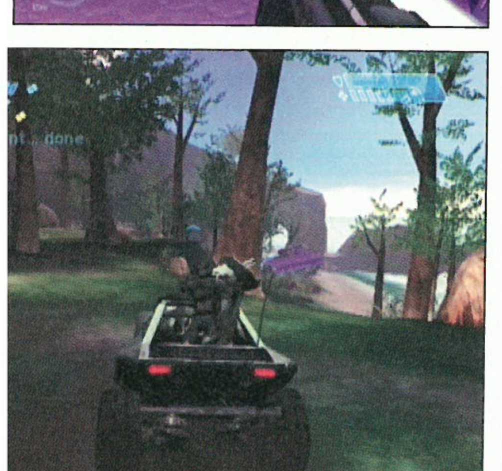
La structure des sauvegardes dans Halo est assez particulière. En fait, on ne crée pas une nouvelle partie, mais un nouveau profil à chaque fois. Chaque profil permet de sauvegarder les préférences d'un joueur, mais aussi sa partie solo en cours. Cela permet aussi de créer rapidement des parties multijoueurs, et les habitués n'ont qu'à sélectionner leur profil pour retrouver leurs couleurs et toutes leurs configurations. Pratique et bien vu.



À bord des croiseurs Covenant, c'est le rose tapette qui domine...

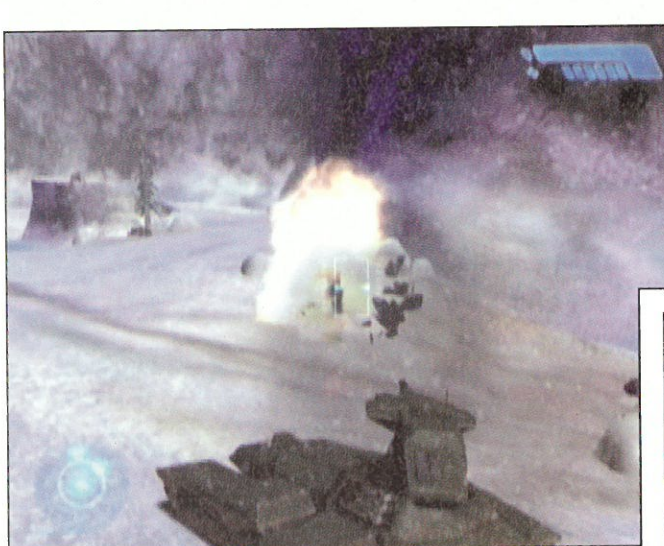








Halo est une belle démonstration technique... et une leçon de gameplay





Un Dropship Covenant se balade à la recherche des survivants de votre crash sur la planète-anneau Halo.



Même s'il est regrettable que le mode Coopératif n'existe pas en réseau, sa présence en écran splitté est un bonus plus qu'appréciable.

l'autre de précieux renseignements sur l'aventure, la situation, etc., deviennent inaudibles, étouffées par le chaos du combat, ou mal mixées par rapport aux musiques. Heureusement, Halo n'est pas un titre à proprement parler très subtil, on sait toujours plus ou moins ce qu'il faut faire... mais ça reste agaçant.

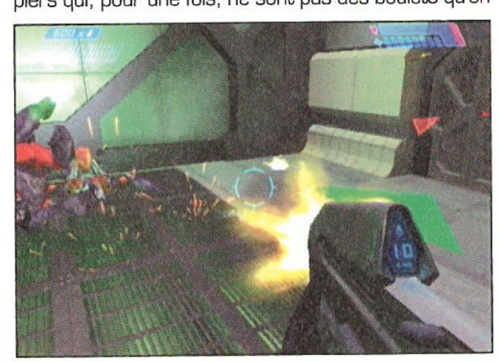
À part ça...

...Halo, c'est de la balle ! C'est simple, s'il n'y avait qu'un seul jeu à acheter sur Xbox, ce serait sans doute celui-ci, tous genres confondus. Reste que si vous êtes allergique aux FPS, c'est plutôt handicapant ! Mais c'est peut-être le moment de s'y mettre, pour tous ceux qui pensent que c'est un genre limité. Car Halo est une belle preuve qu'on peut faire un shoot intelligent, surtout au niveau des ennemis. C'est ce qui reste le plus surprenant, et le plus novateur dans le genre : l'I.A. Qu'il s'agisse des Aliens ou de vos coéquipiers Marines, leurs réactions sont étonnantes. Bien sûr, on aurait pu déjà se contenter d'ennemis qui se planquent, fuient, ou tentent de vous prendre à revers... mais il y a bien plus que cela ! Ils communiquent entre eux, s'appellent à la rescousse, cherchent à obtenir un avantage quelconque, qu'il s'agisse d'une position préférable ou de s'emparer d'une tourelle située non loin d'eux, voire d'un véhicule (préférant bien entendu le plus avantageux). Ils abandonnent leur arme et foncent au corps à corps s'ils s'aperçoivent qu'ils n'ont pas l'avantage à distance, en hurlant de rage. Ils crient pour donner l'alarme s'ils trouvent un de leurs compères mort. Si vous les prenez par surprise, à revers, ils ne réagissent pas tout de suite, ou détalent même de frayeur. Si vous lancez une grenade, ils paniquent, sautent à couvert, ou se rabattent vers leurs compères ! S'il s'agit d'une grenade à plasma, qui colle sur les surfaces, ils peuvent même l'amener avec eux vers leurs ennemis, qui tenteront par la même occasion de l'éviter, fuyant alors le malheureux condamné ! Quant à vos coéquipiers, c'est encore mieux : ils vous préviennent de leur stratégie hurlant les « Contact ! », « Grenaaaade ! », et autres « Covering fire ! » pour éviter les accidents, s'excusent si d'aventure ils commettaient des dommages collatéraux... Ils se déplacent d'une manière très intelligente, évitant la plupart du temps de croiser votre ligne de tir, se plaçant accroupis pour gagner en précision avant d'ouvrir le feu, s'échangeant des informations sur le terrain... En un mot comme en cent, depuis les Marines de Half-Life, on n'avait pas connu de comportements plus crédibles dans un FPS. D'une manière générale, Halo présente une des I.A. les plus impressionnantes à ce jour, et pour une fois, on se surprend à avoir vraiment l'impression de faire partie d'un groupe d'assaut, et à se soucier de ses coéquipiers qui, pour une fois, ne sont pas des boulets qu'on



Les Élites Covenant sont des vicelards de première. Ils se planquent en attendant que leur bouclier se recharge, pour mieux revenir dans votre dos...





L'artillerie personnelle

ARMES HUMAINES



LANCE-ROQUETTES M19 SSM
Puissant mais lent. Possibilité de zoom 2x.



PISTOLET M6D
Arme basique, mais bon compromis entre snipe et arme de proximité grâce à son zoom 2x.



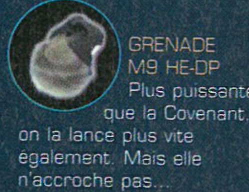
FUSIL À POMPE M90
Efficace contre les groupes... vous l'aimerez sur la fin !



FUSIL D'ASSAUT MA5B
Cadence de tir ultra-rapide, puissance et précision moyennes. Une arme très polyvalente.



FUSIL SNIPER 52 AM
Lent mais surpuissant. Chargeur de faible capacité. Deux positions de zoom : 2x et 10x. Possibilité de zoom jusqu'à 4x.



GRENADE M9 HE-DP
Plus puissante que la Covenant, on la lance plus vite également. Mais elle n'accroche pas... Plus vrais que nature.

ARMES COVENANT



NEEDLER
Ses dégâts sont proportionnels au nombre d'aiguilles plantées dans la cible. S'il y en a beaucoup, leur déflagration peut être aussi violente que celle d'une grenade. Cadence ultra-rapide, aiguilles lentes mais à tête chercheuse. Une arme délicate à utiliser.



PISTOLET PLASMA
Cadence de tir ultra-rapide (jusqu'à 600 salves/minute), puissance appréciable. Sujet à l'échauffement, une batterie pleine assure environ 80 tirs.



FUSIL À PLASMA
Cadence de tir faible, puissance énorme surtout en charge : on peut en effet concentrer la puissance de l'arme en de plus gros tirs. Une batterie pleine assure environ 12 tirs à pleine puissance, bien plus en tirs non chargés (mais qui sont alors assez faibles).

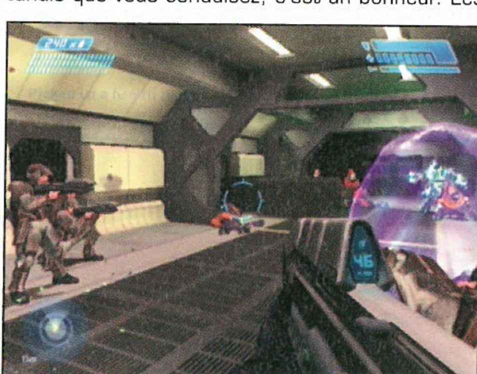
GRENADE À PLASMA
Son délai d'explosion est plus lent que l'équivalent humain Plasma. On la lance lentement, mais une fois accrochée sur un ennemi, c'est en est fini de lui. Sa luminosité la rend également vite repérable. Elle n'accroche que sur des cibles, pas sur l'environnement.

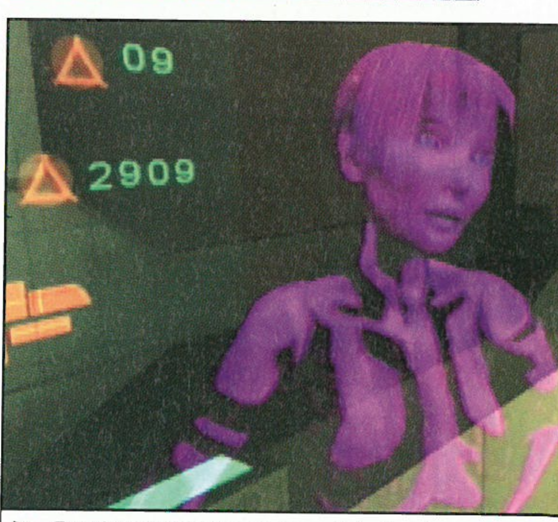
préfère presque éliminer dès le départ pour être tranquille ! L'ambiance s'en retrouve incroyablement boostée, et pour les amateurs du film *Starship Troopers*, la parenté des sensations procurées sera évidente. La scène du débarquement sur la plage est un must : avec un squad entier d'une dizaine de Marines, on a pour la première fois le sentiment de pouvoir déborder l'ennemi, progressant avec attention en vidant ses chargeurs avant de se recacher derrière un rocher, tandis qu'un coéquipier lance une grenade, faisant voler deux ou trois ennemis... Le pied total. Je pourrais en parler des heures mais un résumé suffira : Halo propose une expérience unique, qu'on n'a jamais connue aussi intense dans le genre, en grande partie grâce à l'I.A., qui, avec le graphisme, reste sa plus grande innovation.

Mais il y en a d'autres...

Oh que oui, Halo pousse le genre dans bien d'autres domaines. Déjà, la présence et la gestion des véhicules n'ont rien à envier à certains titres de course : les modèles physiques sont criants de vérité, qu'il s'agisse de véhicules terrestres ou aériens. Là encore, leur utilisation ne se contente pas d'être pratique ; elle intensifie l'action. La transition de la vue subjective à la vue 3e personne utilisée pour les véhicules s'avère rapide et efficace, et on passe de l'une à l'autre en un clin d'œil. On peut ainsi choisir d'aborder certaines sections de l'aventure comme on le souhaite, surtout si des Marines sont avec vous : ils sautent de suite sur les engins pour vous appuyer tandis que vous conduisez, c'est un bonheur. Les







Premier contact avec Cortana, l'I.A. du vaisseau qui vous suivra au sein de votre armure pendant toute l'aventure.

Plus vrais que nature

Les attitudes des ennemis sont géniales, mais là où Halo assure vraiment, c'est côté alliés. Les Marines disposent chacun de plusieurs centaines de phrases différentes, et parlent toujours d'une manière appropriée à la situation, en se répétant très peu. C'est trop puissant ! Leurs attitudes et leurs tactiques sur le terrain sont tout aussi efficaces, voire surprenantes, à tel point qu'on a parfois l'impression de jouer en réseau avec d'autres joueurs humains... Voici quelques petits exemples.



À peine débarqué du dropship, le squad court fusil à l'épaule pour assurer ses positions.



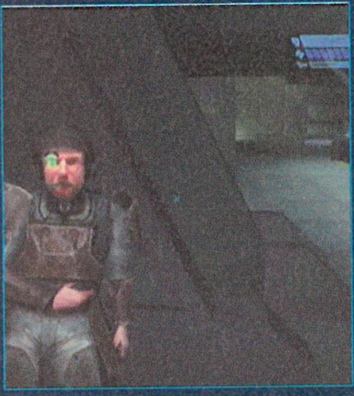
En l'absence de contact, ils avancent prudemment dans le plus pur style SWAT, penchant la tête pour mieux voir sans trop se risquer.



Tandis que sur le flanc gauche, deux Marines restent en position et arrosent la zone d'affrontement en couverture, un petit groupe passe par le flanc droit pour organiser un ciseau.



Quand on s'approche d'un soldat, celui-ci aura toujours tendance à vous donner des infos sur la situation. À noter qu'ils ont tous une voix, un visage et des mimiques différents !



Celui-ci est gravement blessé et vous somme de continuer sans lui !



Dès qu'ils sont embarqués sur un Warthog (la jeep de reconnaissance), les canonniers se tournent partout pour chercher des cibles vers l'arrière du véhicule, tandis que le passager épaule son fusil pour tirer sur celles qui se présenteront devant.

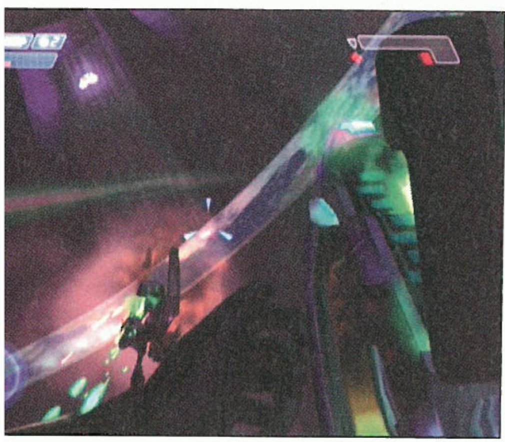


S'ils aperçoivent des ennemis, ils pointent la direction en hurlant ce qu'ils ont vu.

armes ensuite : si on retrouve des grands classiques (mitrailleuse, fusil à pompe, etc.), la possibilité offerte de récupérer les armes Alien, bien plus étranges parfois, est vraiment intéressante. D'autant qu'elles sont particulièrement réussies, ces armes ! En outre, leur utilisation est subtile : beaucoup sont puissantes et offrent une cadence de tir hallucinante, mais ont tendance à surchauffer : si vous maintenez la gâchette appuyée, en panique, au lieu du « clic, clic » du chargeur vide, vous verrez l'arme s'enrayer un instant... l'effet est saisissant et responsable de bien des frayeurs dans le feu de l'action ! Mais là où Halo assure, en partant d'une idée simple, c'est en prenant à contre-pied tous les jeux du genre. Là où les autres vous font trimballer 36 armes qu'il devient souvent fastidieux de gérer (on met trois plombes pour passer de l'une à l'autre), vous ne pourrez ici en porter en tout et pour tout que deux à un instant donné. Il faudra donc choisir. Fusil de snipe et Mitrailleuse, ou Lance-roquettes et Plasma ? Dur, dur parfois ! Mais ça reste plus réaliste, et surtout bien plus intéressant. Autre idée géniale : le bouclier d'énergie auto-rechargeable. Votre armure génère en effet une protection qui sera la première entamée quand vous essuierez des tirs. Si elle descend à zéro, votre vie diminuera... mais en vous retirant du combat quelques secondes, le bouclier se rechargera jusqu'à son maximum ! Ce système oblige donc à gérer efficacement les prises de risques (d'autant que les medipacks sont plutôt rares), et permet surtout de se battre à son plein potentiel, même s'il ne vous reste que quelques points de vie... tout en faisant bien attention ! Bref, Halo offre un gameplay bien à lui, mais surtout bien pensé, équilibré et intéressant. Enfin, des tas de petits détails bien vus participent à l'expérience pour la rendre la plus fun possible : par exemple, quand vous mourez, le jeu reprend immédiatement, sans loading, et toujours non loin de l'endroit où vous avez échoué. C'est avec ce genre d'attention qu'on voit à quel point les développeurs ont voulu qu'Halo soit le plus immersif possible. Les niveaux sont énormes, et on les parcourt sans interruption. Les seules coupures dans l'aventure se situent entre chacun des 10 niveaux, lors d'un loading. Ne flippez pas : 10 niveaux, ça paraît peu, mais en moyenne, il faut bien 2 heures pour les finir, et au sein d'un même niveau, plusieurs chapitres et



En arrivant dans le dos d'un adversaire inattentif ou endormi, un bon coup de crosse suffit à éliminer le malheureux.



plusieurs phases différentes empêchent la lassitude. Le scénario est suffisamment bien fait et ponctué de rebondissements pour qu'on se laisse happer par l'histoire, qui, si elle n'égale pas un MGS2 ni un Soul Reaver 2, se révèle être un trip SF fort sympathique.

Quoi d'autre ?

La technique, évidemment ! Je ne vais pas m'étendre dessus, Halo figure parmi les titres première génération les plus développés technologiquement sur Xbox, avec Dead or Alive 3 côté graphismes. C'est aussi le premier exemple de bump-mapping dans le monde console... et ça change la vie. Le vrai fossé graphique des machines nouvelle génération se trouve en partie dans ce genre d'effets. Finies les surfaces toutes plates se contentant d'une texture plaquée, aussi belle soit-elle, pour s'exprimer. Cette technique graphique confère à Halo un rendu magique, nouveau, réaliste, qui fait clairement la différence. Mais ce n'est évidemment pas tout. En tout cas, dès que vous le verrez tourner (si ce n'est pas déjà fait), vous saurez ce que c'est... et si ça ne vous fait pas d'effet, vous êtes une cause perdue ! Quand on pense que le moteur d'Halo n'utilise aucune des possibilités toutes spéciales du chipset graphique de la Xbox (notamment les pixel et vertex shaders), mais seulement celles de la génération précédente (le NV15, la GeForce 2 sur PC), on se demande ce que ça pourra donner plus tard ! Sans doute le découvrirons-nous sur un hypothétique Halo 2 dans quelque temps... Pour ma part, j'en reprendrais bien une bonne dose, surtout si les quelques défauts de ce premier opus sont corrigés... Quoi qu'il en soit, Halo démontre que la Xbox n'est pas une console à prendre à la légère. Il donne aussi terriblement envie de voir les grands développeurs japonais exploiter toute cette puissance... Prions mes frères, prions. Et en attendant, si un seul jeu justifie le prix plus que conséquent de la console, c'est sans doute celui-là. Si vous en avez les moyens et que le genre vous plaît, Halo est à jouer de toute urgence : tout simplement le meilleur FPS à ce jour.

N.B. : Nous n'avons pas pu essayer une version finale en PAL pour ce test, mais seulement une pré-version PAL, dans laquelle les voix n'étaient pas traduites (à l'inverse des textes).

RaHaN

Le meilleur FPS, toutes machines confondues (avec MoHDA sur PC)





C'est la panique à bord du Pillar of Autumn, le vaisseau terrien. Abordé par les Covenant, les quelques soldats et vous-même bataillez pour évacuer.



Rien ne vaut les grenades à plasma pour s'éclairer dans la pénombre des marais.



Notes

18 Technique
Quelques ralentissements dans le chaos de la fin, mais une sacrée démo technique des capacités de la Xbox.

16 Esthétique
Un design réussi, surtout côté Alien. Pas de quoi crier au génie non plus.

17 Animation
Excellente : attitudes des ennemis, dynamique des véhicules, déflagrations...

16 Maniabilité
Surprenante d'efficacité. Seul reproche : le bouton pour les coups de crosse, qui fait lâcher visée ou tir.

18 Sons
Du bon 5.1 qui tue bien, musiques comme bruitages : ambiance sonore travaillée !

15 Durée de vie
Un poil court, on en voudrait encore plus... Mais pour un FPS, ça reste très bien.

+ Plus
Le mode Coopératif en split. Action survoltée, scénar pas débile. Les véhicules, les armes, l'I.A., l'ambiance...

– Moins
Pas de bots en multijoueur. Cinématiques moyennes. Pas de coopératif en LAN.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour ceux qui ne l'auraient pas déjà lu dans nos colonnes de news, sachez que Bungie Software est déjà sur les rangs pour un nouveau jeu Xbox. Il ne s'agit cependant pas de Halo 2 (quoiqu'on peut s'attendre à ce qu'il soit annoncé un jour), mais d'un titre qui semble plutôt verser dans le STR, enrobé dans une ambiance fantasy façon orcs, trolls, nains et compagnie.

L'avis de RaHaN

Oh les enfants ! Comment j'ai pris mon pied grave sur Halo ! Évidemment, il y a deux, trois petites choses pas parfaites, mais quelle expérience, quelles sensations, quel trip ! En termes d'action, on n'avait pas connu ça depuis des lustres... Tout simplement un nouveau standard en la matière !

L'avis de Trazom

Que dire de plus que le fils des Âges farouches, si ce n'est que lorsque vous commencez à jouer à Halo, il est impossible de s'arrêter. L'immersion, le scénario, l'I.A., l'ambiance, tout y est quasi-parfait. Un trip ultime qu'il faut connaître dans sa vie de joueur ! Le jeu phare du lancement de la Xbox !

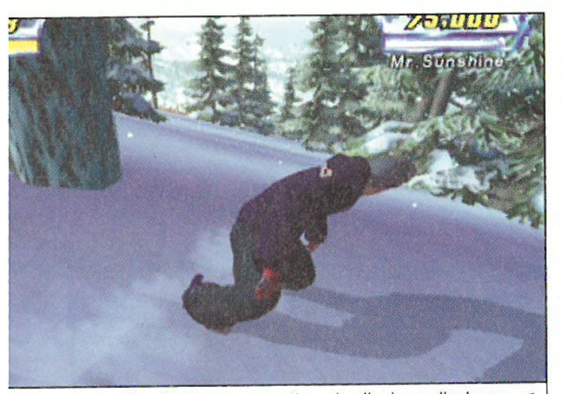
Machine Xbox Genre Simulation de snowboard



Amped Freestyle Snowboarding

En attendant un hypothétique 1080 sur GameCube, Microsoft révolutionne à sa façon le petit monde de la glisse avec Amped. Un titre techniquement maîtrisé qui a réussi un exploit : sortir de la routine ludique imposée par la gamme O2 d'Activision. Rien que pour ça, ce jeu mérite le détour…

Au lancement d'une machine, faire preuve d'originalité n'est assurément pas la meilleure solution. C'est même plutôt casse-gueule. Pour mettre toutes les chances de son côté, mieux vaut s'en tenir à un line-up classique mais commercialement efficace, destiné à la masse, populaire quoi. Pour Microsoft, le tiercé gagnant, c'est Dead or Alive 3, Halo, et bien sûr Amped (on mettra Munch's Oddysee un peu à part, le trip est vraiment super particulier). Ben ouais les gars, ce n'est pas aux vieux singes qu'on apprend à faire la grimace (honk, honk !). Les jeux de glisse ont la cote, tout le monde s'y met, Electronic Arts a fait un carton monumental avec SSX sur PlayStation 2 ; forcément, des chiffres de ventes aussi élevés, ça donne des idées, ça motive l'esprit d'entreprise. Amped, en quelque sorte, c'est un peu la réponse intrinsèque du berger à la bergère, si vous voyez ce que je veux dire, enfin j'me comprends.



Des forêts composées de dizaines d'arbres en 3D. Impressionnant.

Plus vrai que nature

Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais sur PlayStation 2, des pures claques graphiques 128 bits, on n'en reçoit pas souvent. Une ou deux par an à tout casser… bon ok, ne soyons pas langue de vipère, pour la défense de la machine de Sony, la dernière en date (Metal Gear Solid 2, raaaaah !) avait plus l'allure d'une grosse fessée que d'une simple gifle. Enfin, tout ça pour dire qu'on attend tous de la Xbox qu'elle nous en foute plein les yeux. De ce point de vue-là, Amped remplit son contrat les doigts dans le pif. Les fans de snowboard se sont toujours plaints du côté super étriqué des « pistes-couloirs » ou des snow-parks au design post-industriel, aspirant sans réel espoir à un titre qui rende enfin justice à Mère Nature en donnant à la montagne l'aspect qu'elle mérite vraiment. C'est désormais chose faite. Abracadabra… certains diront « Alléluia », le titre de Microsoft propose des pistes d'un réalisme au-delà de toute espérance. Historique ! Du jamais vu sur console et encore moins sur PC (pas très en forme le monde du PC en ce moment, hein ? Tiens, encore des gars de *Joystick* dans notre salle des tests, curieux). Pour la première fois de votre vie de joueur, vous allez faire évoluer votre rider dans de gigantesques paysages : barrières rocheuses, champs de poudreuse, forêts composées de plusieurs dizaines de sapins en troidé (si, si), bosses, sections verglacées, pistes fraîchement damées, gros dénivelés… À moins d'être en pleine dépression ou un fervent défenseur du nihilisme, comment ne pas être subjugué par l'immensité et le naturel de ces flancs de montagne virtuels s'étalant sur plusieurs kilomètres carrés ? En fait, il ne s'agit pas de simples tracés comme dans



Vous n'êtes pas seul sur les pistes, gare aux collisions !

La profondeur d'affichage est juste phénoménale !





Notez le damage de la piste ! Vive le bump-mapping !

fiche technique

Éditeur	Microsoft
Développeur	Microsoft
Genre	Simulation de snowboard
Nbre de joueurs	1 à 4 en alternance
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	11
Spécial	Vos ziques sur le disque dur
Existe sur	Rien d'autre

Du brouillard volumétrique mais pas de vent ni de tempête de neige. Dommage.





Dans les niveaux avancés, battre les pro-riders demande une maîtrise totale des tricks les plus techniques !

Un gameplay très technique plus proche de la simu que du trip arcade.

les autres jeux du genre. Chaque site (onze au total) regroupe plusieurs pistes situées à différentes altitudes, et parfois connectées entre elles, ce qui confère au jeu un sentiment de liberté et des possibilités de hors-piste complètement inédits. Rien ne vous empêche en effet de quitter une section pour en rejoindre une autre. Freeeeedom ! Mais attention, dans une certaine limite quand même ; la Xbox est puissante mais gardons les pieds sur terre et la cabeza sur les épaules !

Le souci du détail...

Évidemment, techniquement, c'est un autre monde. La qualité des textures contribue à renforcer la splendeur organique de ces immenses paysages. Comment dire, euh... la neige ressemble vraiment à de la neige. Il faut voir les effets de scintillement sur la peuf du petit matin, ou encore le bump-mapping qui permet de simuler le damage des pistes, c'est juste une tuerie... même si, avec RaHaN, nous pensons qu'Amped fait partie de ces titres première génération qui vont très rapidement prendre un petit coup de vieux. On a en tout cas clairement la confirmation qu'il existe un véritable gouffre technique avec la PlayStation 2. Pour les adeptes de performances et du frame-rate métaphysique, sachez que le moteur 3D assume tout ça sans sourciller : pas de ralentissement, une distance d'affichage à perte de vue sans problème de pop-up (on sera indulgent et on fermera les yeux sur les petits bugs de collision, lorsque le rider se cogne contre certains éléments du décor, notamment les rails), que demande le peuple ? Des riders parfaitement modélisés ? Bingo ! Amped sait aussi faire ça ! Oubliez les fringues à la Bioman des protagonistes de SSX, les riders d'Amped sont habillés par les marques les plus réputées du « milieu » (Formum, K2, Buton, Airwalk...). Forcément, nos amis les poseurs ont une p... de classe qu'Angel la Faucheuse ne connaîtra jamais ! En ce qui concerne les mouvements des snowboarders, le bon côtoie le « moins bon ». Si certaines animations laissent littéralement sur le cul, d'autres en revanche auraient franchement gagné à être un peu plus soignées. Je pense notamment aux grabs, qui manquent cruellement de dynamisme et d'amplitude, surtout comparés à ceux de SSX. On pourra également chipoter sur l'aspect un peu figé des rotations tête en bas ou encore les chutes assez répétitives. En revanche, les rotations sont d'un réalisme saisissant, on



Après un saut, on peut apercevoir la board « flexer ».



Amped propose de nombreuses variations de grinds. Ici, un petit nose-press bien classieux...



Une approche radicalement différente de celle de SSX ou de Shaun Palmer

Ride, ride, get a ride !

Le contenu d'Amped demeure assez classique. Le mode de jeu le plus intéressant reste le mode Carrière. Ce dernier vous permettra d'avoir accès à tous les sites montagneux, et de débloquer toutes les sapes (vestes, pants, goggles, bonnets) et les différents équipements de votre rider. Avant de se jeter dans la peuf, il va falloir dans un premier temps créer un rider en répartissant un certain nombre de points dans cinq caractéristiques (rotation, équilibre, saut, vitesse et switch), puis l'équiper en choisissant sa board, ses boots et ses fix' parmi plusieurs marques officielles (K2, DCShoes, Forum, Burton, etc.). Ensuite, cinq types de challenges vous attendent. Vous devrez réaliser trois high-scores afin de gagner des points de caractéristiques et vous hisser dans la hiérarchie, battre trois « Score Media » en épatant les photographes qui bordent les pistes pour obtenir des couvertures médiatiques. Une fois ces deux premiers challenges réalisés, un sponsor vous demandera d'envoyer un certain type de figure pendant votre run. Il peut s'agir d'aerials, de grinds, de rotations, de flips ou encore de tricks « désaxés ». Une jauge apparaîtra alors en haut de l'écran et se remplira à chaque fois que le sponsor sera satisfait de votre performance, le but étant d'allumer le mot Amped avant la fin de la descente. Pas évident, car non seulement les sponsors font preuve d'exigence, mais en plus, la jauge diminue si vous restez passif et en cas de chute. Vraiment sympa. Il existe également des Pro Challenges durant lesquels vous serez opposé à un pro-rider qui effectuera devant vous des tricks à certains endroits de la piste ; vous devrez ainsi passer aux mêmes endroits et faire mieux que lui. Original. L'épreuve la plus contestable reste la recherche des bonshommes de neige (huit par site !). Enfin, sachez qu'une fois toutes les montagnes débloquées, il est possible de rider librement en Quick Race en incarnant l'un des douze pro-riders disponibles. Chose assez curieuse, le mode Multijoueur (high-score, media-score, King of the Hill) se joue au tour par tour et non en écran splitté. Les développeurs ont toutefois prévu plusieurs règles (aerials only, grinds only...) et deux mods sympas (Trick or die, Crash and die) pour varier les plaisirs.



Amped Freestyle Snowboarding

distingue parfaitement le mouvement de la tête, des épaules et du bassin. Même constat pour les réceptions : les genoux et le chevilles « flexent » avec un naturel ana-anatomique.

Un gameplay qui a du caractère

Bon, la technique, c'est bien gentil, mais qu'en est-il réellement du gameplay ? Les développeurs ont réussi un petit exploit : démarquer radicalement leur production de la concurrence. L'esprit est en effet très différent de celui de SSX ou de Shaun Palmer. Microsoft a pris le parti de proposer aux joueurs un trip 100 % freestyle beaucoup plus réaliste, flirtant d'ailleurs allégrement avec la simulation. Rien de comparable avec la prise en main immédiate d'un Tony Hawk ou d'un Shaun Palmer. Au début, on galère, c'est tout juste si on arrive à se poser sur un rail sans se péter la gueule. Amped demande un maximum de pratique. Déjà, il faut s'habituer à la disposition serrée des boutons du pad Xbox. Et puis, le système de tricks est complètement différent de celui de la gamme O2 d'Activision. Pour résumer rapidement l'interface : les grabs s'effectuent avec le stick droit analogique ; en combinant les directions avec les touches de la tranche (L, R, ou L+R), vous accéderez à de nombreuses variations, un peu comme dans SSX ; la croix directionnelle, quant à elle, permet de sortir du pipe et sert à effectuer quelques effets de style bien classieux comme les nose-press ou les tail-press. Autre difficulté : les sauts nécessitent un timing assez précis et dépendent énormément de votre vitesse d'approche. Dans le pipe, par exemple, n'espérez pas décoller du coping en prenant une trajectoire à la verticale. Enfin, en ce qui concerne les réceptions, Amped ne tolère aucune erreur ; si la planche est dans un sens et les épaules dans l'autre, c'est l'erreur de carre et par conséquent la chute. Bref, le jeu s'apprécie sur la longueur, il faut s'y mettre, accepter toutes ces contraintes qui, au final, confèrent au gameplay tout son intérêt et sa personnalité. RaHaN, Julo et moi avons été conquis. Perso, je sais que je me répète, mais j'en ai un peu ras la bol de voir débouler des clones de Tony Hawk sans la moindre once d'originalité ! Bien qu'il s'agisse de snowboard, là au moins, on a réellement le sentiment de vivre une expérience ludique nouvelle. Incontournable si vous êtes un rider dans l'âme.

Willow

Onze flancs de montagne gigantesque avec plusieurs points de départ. Y a de quoi faire.

Les grabs manquent de patate. Ze défaut of ze game.

Si vous vous éloignez trop, vous serez replacé automatiquement sur la piste. Rassurez-vous, il y a de la marge !

Track List

En plus d'offrir une B.O. composée de 150 morceaux de rap, reggae, punk rock, électro et ambiant (il y a plus de déchets que de bons morceaux), Amped vous donne en plus la possibilité inédite de « ripper » vos CD préférés sur le disque dur de la Xbox. Ça prend grosso modo une vingtaine de minutes pour une bonne dizaine de morceaux. Julo, par exemple, ride sur le dernier album pourri de Michael Jackson ou sur la musique de la pub Saupiquet. Moi, je préfère me taper un bon trip sur du punk rock primaire genre Offspring, ou alors sur du rap-core ! Pour Angel, ce sera les Pet Shop Boys ! Ah, les goûts et les couleurs...

Notes

16 Technique
Du bump-mapping, du brouillard volumétrique, pas de ralentissement, pas de clipping, des environnements immenses...

17 Esthétique
Jamais la montagne n'a été représentée avec autant de réalisme sur console, et là tout est dit...

16 Animation
Les rotations sont d'un « réalisme » incroyable, mais les grabs auraient gagné à être plus dynamiques.

17 Maniabilité
Amped demande beaucoup de pratique et il faut s'habituer au pad boursouflé de la Xbox. Très technique.

16 Sons
150 morceaux plus ou moins intéressants et des bruitages dans l'ensemble réalistes mais peu variés.

16 Durée de vie
Le gameplay est très technique et les challenges se corsent assez rapidement.

+ Plus
Dieu que c'est beau ! Un gameplay super technique. Des challenges originaux et motivants.

– Moins
Manque de dynamisme des grabs. Pas de mode Multijoueur en écran splitté...

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Deux autres jeux de snowboard sont prévus sur Xbox : SSX Tricky d'EA Sports qui, dans sa version US, souffrait de ralentissements atroces, et Transworld Snowboarding chez Infogrames. Rappelons que ce titre est développé par les Finlandais d'Housemarque qui s'étaient illustrés il y a quelques années avec l'excellentissime Supreme Snowboarding sur PC. Affaire à suivre...



L'avis de Chris

Bien qu'Amped ne soit pas exempt de défauts, il s'agit d'une incontestable réussite. Le gameplay tranche complètement avec celui des autres jeux du genre et la réalisation tue méchamment la gueule. Si vous êtes dans le trip, foncez, vous ne le regretterez pas un seul instant.

L'avis de Julo

Depuis 1080° Snowboarding sur N64, il m'est difficile de trouver chaussure à mon panard en matière de snowboard. Amped ne représente pas forcément le messie que j'attendais (système de grab pas super instinctif, notamment), mais il reste le meilleur et le plus pointu du genre. Les fans peuvent foncer !

① LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 702 712**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET :
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 702 712**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre site web www.**mobiles.fr**.

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez *VRAIMENT* votre mobile!

0899 702 712

Aussi par internet... **www.mobiles.fr** Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy: intro	56 937 Metal gear sd: 2	56 674 Resident Evil
56 671 Crash Bandicoot	56 659 Final Fantasy: thème	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 675 Silent Hill
56 877 Devil May Cry	56 607 Final Fantasy: victoire	56 782 Metal gear sd: thème	56 809 Silent Hill 2
56 672 Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 673 Pac man	56 676 Sonic
56 727 Driver 2	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 875 Harry Potter	56 763 Red faction	56 609 Tomb Raider

GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

56 906 Besame mucho	56 912 Here comes the sun	56 757 Oye como va	56 884 Summertime
56 879 Bethoven: 5ème	56 765 Hotel California	56 882 Petite musique de nuit	56 910 The girl grom ipanema
56 880 Bethoven: 9ème	56 631 I will survive	56 909 Solade	56 764 We are the champion
56 911 Help	56 881 Lettre à Élise	56 883 So What	56 913 Yesterday

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 914 30 millions d'amis	56 738 Chapeau melon...	56 602 L'île aux enfants	56 921 Pyramide
56 814 20h de TF1	56 802 Code Quantum	56 733 L'inspecteur Gadget	56 714 Olive et Tom
56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 611 La croisière s'amuse	56 934 On a tout essyé
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 920 Le maillon faible	56 922 Qui veut gagner...
56 704 Ally Mc Beal	56 789 Dragon Ball Z	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie
56 603 Amicalement votre	56 926 E=M6	56 735 Les cités d'or	56 923 Sacrée soirée
56 795 Animaux du monde	56 893 Famille Adams	56 917 Les chiffres et les lettres	56 716 San ku kaï
56 844 Arnold & Willy	56 927 Fan de	56 936 Les enfants de la télé	56 932 Santa barbara
56 737 Babylon 5	56 919 Fort Boyard	56 615 Les simpsons	56 894 Shérif fais moi peur
56 820 Benny Hill	56 617 Friends	56 891 Les têtes brulées	56 705 South Park
56 915 Big Dil	56 928 Frequenstar	56 709 Loft Story	56 876 Star Academy
56 821 Brigades du Tigre	56 654 Goldorak	56 730 Mac Gyver	56 651 Starsky & Hutch
56 616 Buffy ctre vampires	56 935 Graine de stars	56 682 Magnum	56 865 Sunset Beach
56 610 Candy	56 835 H	56 601 Maya l'abeille	56 707 Twin Peaks
56 717 Capitaine Flam	56 929 Happy days	56 858 Millenium	56 734 Ulysse 31
56 925 Ca se discute	56 818 Hawaï police	56 635 Mission Impossible	56 728 Un gars, une fille
56 918 Ciel mon mardi	56 930 Hélène et les garçons	56 931 Morning live	56 933 Ushuaïa
56 916 C'est mon choix	56 847 K2000	56 816 Mystères de l'ouest	56 614 X-Files

FILMS

56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute...	56 743 Taxi
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 753 Matrix	56 755 Terminator 2
56 808 Brazil	56 639 James Bond	56 694 Men in Black	56 888 The full monty
56 904 Cœur de dragon	56 792 Jeux interdits	56 641 Pulp fiction	56 890 Top Gun
56 796 Ghost Dog	56 740 L'exorciste	56 718 Rocky	56 742 Titanic
56 754 Grease	56 655 La boum	56 741 Scream	56 695 Wild wild west
56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars	56 752 Yamakasi

RAP / RnB

56 612 Belsunce breakdown	56 685 Gangsta's Paradise	56 694 Men in Black	56 634 Stan
56 622 Cendrillon du ghetto	56 905 Gaz-L	56 646 Miss california	56 637 Survivor
56 644 Clint Eastwood	56 796 Ghost Dog	56 687 My name is	56 632 The next episode
56 691 Come with me	56 689 I got 5 on it	56 938 On ne peut pas plaire...	56 770 U remind me
56 896 Elle te rend dingue	56 643 It wasn't me	56 621 R n'b 2 rue	56 619 Walking away
56 907 Fallin	56 624 J'voulais	56 618 Real slim shady	56 692 What's my name
56 799 Family affair	56 788 La haine	56 693 Regulate	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 769 Le vent nous portera	56 763 New year's day	56 790 Stairway to heaven	56 762 Sunday bloody sunday

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 901 I'm real	56 812 Popstars (générique)	56 798 Trackin
56 823 Can't get you out...head	56 631 I will survive	56 626 Près de moi	56 903 Une étincelle
56 886 Comme je t'aime	56 771 It's raining men	56 636 Sex bomb	56 709 Up & down (Loft)
56 642 Daddy DJ	56 902 J'ai tout oublié	56 778 So I begin	56 801 Uptown girl
56 628 Here with me	56 876 La musique	56 623 Starlight	56 878 Wassup
56 874 I'm a slave 4 U	56 776 Little L	56 870 Toutes les femmes de ta vie	56 800 You rock my world

REGGAE

56 767 Could you be loved	56 774 La voix des sages	56 758 No woman no cry
56 773 Dépareillé	56 766 Many rivers to cross	56 772 Trop peu de temps

RAÏ

56 697 Aïcha
56 698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 660 Hymne France	56 667 Hymne Maroc	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 720 Hymne Portugal	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 663 Hymne Italie	56 746 Hymne Sénégal	56 620 Pub Levi's
56 662 Hymne Espagne	56 892 Lasciate mi cantare	56 669 Hymne Tunisie	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 666 Hymne Etats Unis	56 723 Hymne Japon	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES **Nokia**: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson**: R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola**: 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem**: 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips**: 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel**: 310-311-511. **LOGOS** **Nokia**: 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel**: 310-311-511.
LOGOS GEANTS **Nokia**: 33xx-5510 **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel**: 310-311-511. **CARTES POSTALES** **Nokia**: 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-65xx-7650-82xx-83xx-88xx **Ericsson**: R520-T20e-T29s-T39m. **Alcatel**: 311-511.

② *EXCLUSIF : LE LOGO PERSO*

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
✆	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤
127	128	129	130	131	132	133	134

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119

A	B	C	D	E	F	G	H	
2	22	222	3	33	333	4	44	
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 702 712** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**.
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!



Perso: FLO, LA PLUS BELLE!

Zone perso! 23 574 → 23 574

Pas de perso: le logo sera centré!

③ *LOGOS*

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 702 712** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo *VIDE* 23 300
Zone perso! Logo vide: *totalement perso!* 23 300

















BUG! 23 309	VOTRE PC VA PLANTER OUI EUH.. 23 361	FINAL FANTASY IX 23 533	Zone perso! 23 392
FINAL FANTASY 23 613	TRIFORCE 23 463	G/3 Zone perso! 23 318	COUNTER STRIKE 23 348
XBOX 23 481	23 360	Zone perso! 23 478	Zone perso! 23 321
23 539	THE FORCE IS WITH U 23 401	DBZ 23 620	Zone perso! 23 536
A.S MONACO 23 605	RACING CLUB DE LENS 23 601	O.M DROIT AU BUT 23 526	PARIS SAINT-GERMAIN 23 528
OLYMPIQUE LYONNAIS 23 540	007 23 694	HARRY POTTER 23 668	DECHIRE! 23 565
NOKIA 23 380	orange 23 383	SFR Zone perso! 23 345	Zone perso! 23 359
Ferrari 23 483	BMW Zone perso! 23 471	Zone perso! 23 482	Zone perso! 23 331
23 432	Algérie Zone perso! 23 438	23 433	23 434
23 399	Zone perso! 23 680	23 458	23 410
I ❤ Zone perso! 23 328	JE T'❤ 23 437	Zone perso! 23 494	23 493
Zone perso! 23 362	23 312	Zone perso! 23 518	MON PETIT 23 654
23 570	JE PENSE A TOI 23 648	23 573	MON GROS 23 594
SEXE 23 693	23 394	23 395	TOP LESS 23 665
Zone perso! 23 645	BLACK DÉSIR 23 664	HOT 23 519	23 674















Logo GÉANT! 27 724	MON COEUR EST SI LEGER AVEC TOI Logo GÉANT! 27 753	SEX! Logo GÉANT! 27 723	TU ME MANQUES BEBE Logo GÉANT! 27 754
Zone perso! Logo GÉANT! 27 706	Zone perso! Logo GÉANT! 27 705	Logo GÉANT! 27 751	Logo GÉANT! 27 715
PIRATE Logo GÉANT! 27 726	XBOX Logo GÉANT! 27 718	Logo GÉANT! 27 720	SONY PS Logo GÉANT! 27 728
FANTASY Logo GÉANT! 27 702	COUNTER STRIKE Logo GÉANT! 27 701	PSG Logo GÉANT! 27 734	FINAL FANTASY CHOCOBO!! Logo GÉANT! 27 709
NOKIA Logo GÉANT! 27 707	Logo GÉANT! 27 713	OM Logo GÉANT! 27 733	Logo GÉANT! 27 708

④ *CARTES POSTALES*

AVEC OU SANS TEXTE !

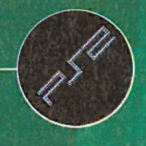
Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 702 712** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

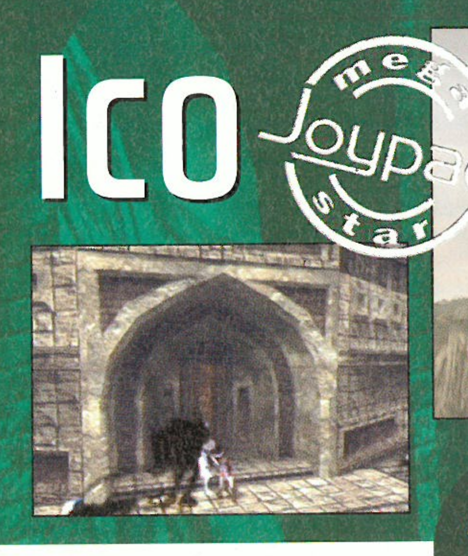


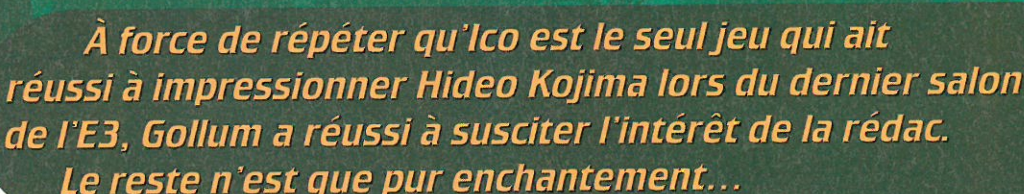
⑤ *DESSINEZ*

VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 702 712** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.







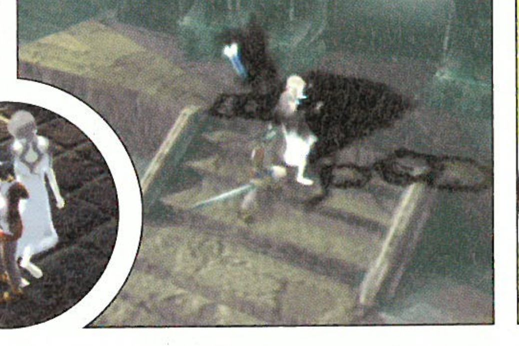
À force de répéter qu'Ico est le seul jeu qui ait réussi à impressionner Hideo Kojima lors du dernier salon de l'E3, Gollum a réussi à susciter l'intérêt de la rédac. Le reste n'est que pur enchantement...

Ico est un titre à part, qui ne suit pas le déroulement usuel d'un jeu vidéo. Nous ne sommes pas en présence d'un scénario aux rebondissements multiples accompagnés d'explosions démesurées. Un effort vous sera demandé, celui de laisser vos sens vous guider pour comprendre ce monde étrange dans lequel Ico et Yorda évoluent, sorte de labyrinthe qui les emprisonne et cherche à les retenir. Techniquement bluffant, son côté zen n'est pas fait pour séduire la majorité. Tenter de décortiquer ce jeu ne peut que lui porter préjudice ; les images parlent d'elles-mêmes. L'équipe de développement japonaise a d'ailleurs conçu ce jeu en pensant toucher un public néophyte, en abordant le jeu vidéo sous une optique nouvelle, plus onirique, qui caresse cette part de sensibilité enfouie en nous pour la faire vibrer. Il aura fallu une gestation de 3 années (le projet était initialement prévu sur PSone !) pour concevoir Ico, pour que des passionnés laissent leur imaginaire s'exprimer sans contraintes. Il s'agit, pour la plupart, de leur première expérience créative au sein d'une équipe de développement, ce qui nous laisse envisager le futur avec sérénité.





Les graphismes frôlent la perfection. L'eau et la lumière ont un rendu si réel qu'il ne peut que nous troubler.



Certaines épreuves demandent un brin d'agilité pour permettre à Ico d'actionner les leviers.

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Sony C.E.J.
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'engrenages	Des milliards !
Spécial	Niveaux secrets
Existe sur	Rien d'autre

Un trip sensoriel

L'effet produit est comparable à un épisode de la *Quatrième Dimension*, cette série en noir et blanc diffusée à la fin des années 80. La comparaison est assez réductrice mais parlante. Introduction évanescente, plongée directe au cœur des événements sans trop d'explications autres que visuelles. On suit le personnage principal qui, peu à peu, va dévoiler ses intentions et nous laisser entrevoir son quotidien. Ico produit un phénomène d'immersion comparable et nous entraîne au cœur d'une aventure intemporelle. Notre héros à cornes s'est retrouvé enfermé dans un château à l'abandon sans que l'on sache pourquoi. Son chemin va croiser celui d'une jeune fille à la peau diaphane, émouvante de fragilité. Cette dernière nécessite une aide de chaque instant et doit être accompagnée pour gravir les obstacles. Ico et Yorda ne parlent pas le même langage, et leur communication s'opère par des gestes délicats tels une main que l'on attrape, un petit cri étouffé pour demander de l'aide. Le danger est constant. Des spectres maléfiques habitent le château et surgiront dès que vous laisserez Yorda seule trop longtemps, pour l'entraîner dans une autre dimension, vous transformant par la même occasion en statue de pierre et mettant fin à la partie. On découvre émerveillé chaque nouvel environnement intérieur ou extérieur qui baigne dans une lumière omniprésente, qu'elle soit crue ou tamisée. Les rayons du soleil s'infiltrent dans la moindre brèche et parviennent à nous faire cligner les yeux lorsque leur intensité est trop forte. Le talent des graphistes s'exprime dans les détails apportés à chaque recoin de la forteresse, à une multitude de petites innovations, avec notamment

La palette des mouvements d'Ico est tout simplement hallucinante. Il peut saisir des objets et en tirer le maximum.





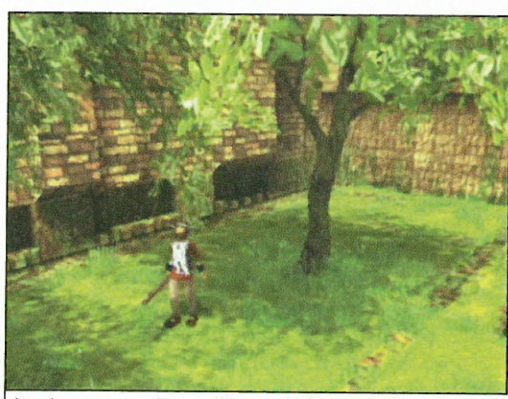
L'île que surplombe la forteresse sera explorée minutieusement afin d'activer les engrenages et trouver la porte de sortie.

un effet instable apporté à la caméra. Il est toujours possible de zoomer, mais obtenir une vue d'ensemble est une opération plus ardue qui demande une utilisation délicate du paddle. Les caméras suivent l'action au plus près et se placent idéalement. Ainsi, lorsque Ico appelle Yorda, la caméra semble suivre le son de la voix jusqu'à ce que Yorda soit localisée, avant de se repositionner. L'architecture de la forteresse impose, par sa stature et par le dénivelé impressionnant de ses reliefs et ses perspectives. Ico semble parfois aussi petit qu'une souris face à l'immensité d'un ravin ou d'une tour. Certains regretteront l'absence de musique, remplacée par des sonorités plus réelles comme le battement d'ailes d'un oiseau, le ruissellement de l'eau ou le chuintement du vent. On ne peut cependant pas rester insensible à cette atmosphère si paisible et à l'alchimie qui s'opère entre les deux personnages.

Une symbiose parfaite

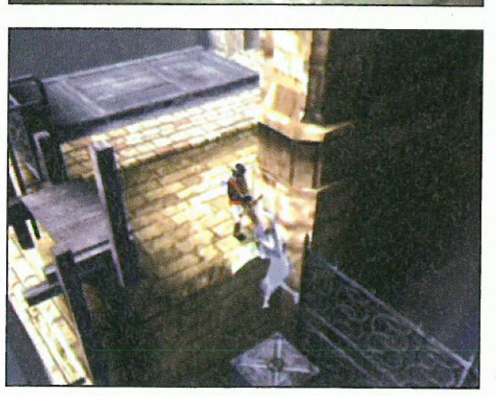
Les gestes s'enchaînent si naturellement qu'ils en deviennent troublants. Ico réagit avec une telle vivacité qu'il donne l'impression de pouvoir tout faire, nager, grimper, sauter, se balancer au bout d'une chaîne, feindre une perte d'équilibre tout en se rattrapant à la dernière minute avec une facilité déconcertante. Mais il fera aussi appel à votre matière grise pour résoudre les puzzles empreints d'une logique qui rappelle celle des casse-tête chinois. Il faudra ici déplacer des cubes, là trouver l'enchaînement nécessaire à la mise en place d'un pont, avec à chaque fois pour objectif d'atteindre la porte de sortie que seule Yorda est en mesure d'ouvrir. On passe rapidement d'un « tableau » à un autre, avec toujours la crainte de voir apparaître les spectres noirs. Ces derniers peuvent se présenter sous différentes formes : certains volent, d'autres ressemblent à des araignées. Leurs déplacements sont rapides mais vous pouvez en venir à bout en utilisant généralement un bâton ou une épée. Leur I.A. est particulièrement développée, tout comme celle de Yorda qui ne réagit pas toujours comme l'on pourrait s'y attendre. Elle acquiesce et suit vos directives mais n'hésite pas à prendre des initiatives. Elle vous indiquera le plus souvent la direction à prendre si vous hésitez trop longtemps. Ses réactions ne manquent jamais de grâce, et les petits gestes anodins qu'elle effectue ne peuvent que séduire le plus endurci des joueurs. Le paddle emprunte ainsi son rythme cardiaque dès que vous lui saisissez la main et que vous accélérez la cadence. Ne sous-estimez pas ses pouvoirs, car leur étendue pourrait bien vous surprendre. La progression s'opère à travers les

Une atmosphère envoûtante qui réveille votre part de sensibilité



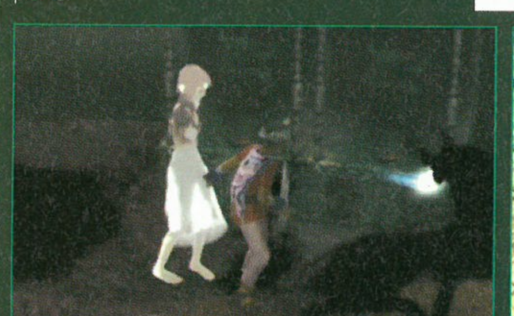
La progression oscille entre décors intérieurs et extérieurs de toute beauté, auxquels s'ajoute le chant des oiseaux.

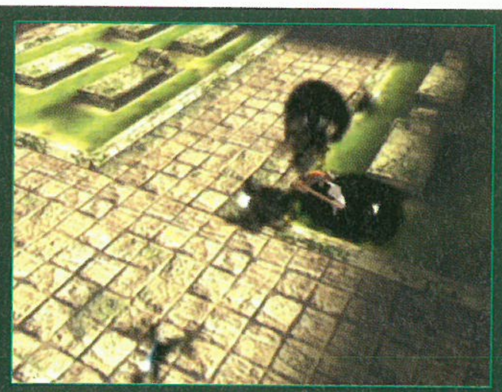


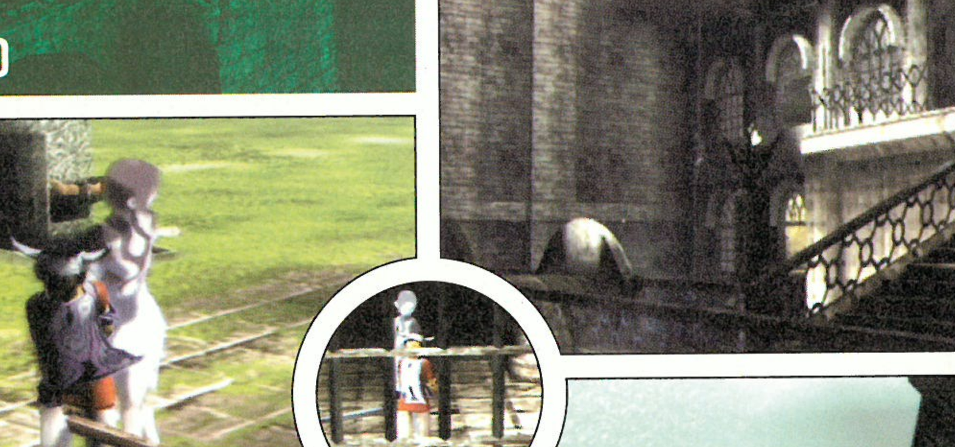


Les ombres maléfiques

Yorda est la proie de spectres noirs qui surgissent des murs pour la capturer. Ico ne doit jamais la laisser sans surveillance dans une pièce éloignée. Lorsqu'elle se fait attaquer, Yorda pousse un petit cri pour prévenir Ico, qui ne bénéficie que de quelques minutes pour la sortir du trou noir dans lequel les ombres veulent l'entraîner. Les spectres peuvent frapper Ico pour le ralentir, sans pouvoir le tuer. La partie s'arrête lorsque Yorda est noyée dans le trou noir et que la pénombre prend possession des lieux, transformant Ico en statue de pierre.







Les caméras se positionnent idéalement pour vous offrir une vue d'ensemble ou coller à l'action grâce au zoom.

Les mouvements des personnages sont d'une fluidité incroyable et ne souffrent que de légers bugs de collision.

Un duo gracile mû par la volonté d'échapper à son terrible destin

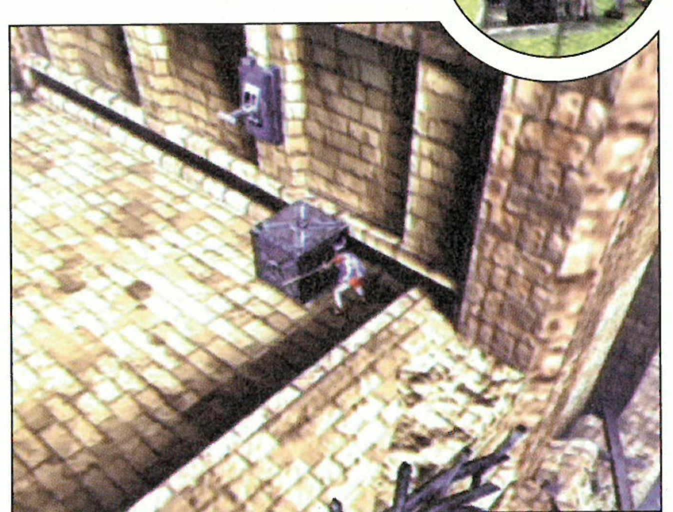
Yorda est capable d'effectuer de jolies prouesses physiques, pour peu que vous lui en laissiez l'occasion.

différentes ailes de la forteresse afin de mettre en place un système lumineux qui ouvrira, si tout se passe bien, les portes de la liberté. Chaque pièce traversée recèle toute une panoplie d'éléments à actionner, pousser, sectionner pour mettre en branle un engrenage.

Une jeune femme intrigante

Ico réussit à offrir un dosage subtil entre réflexion et affrontements proches de la chorégraphie d'un ballet, tout en ne dévoilant qu'une portion de l'histoire. La deuxième partie du jeu ira en s'accélérant et nous en apprendra beaucoup plus sur Yorda. Celle-ci ira même jusqu'à s'éclipser pour laisser Ico se débrouiller seul. À ce titre, la fin du jeu n'a rien de conventionnel ; une surprise de gameplay vous y attend d'ailleurs. En outre, la séquence finale vous inspirera quelques questions sur l'avenir de notre tendre couple. La version européenne est truffée de bonus, comme la possibilité de comprendre le dialecte de Yorda lorsque vous recommencez une partie, ce qui permettra de cerner la personnalité de la demoiselle et comprendre ses tourments. Une pièce secrète vous donnera la possibilité de gagner une puissante massue, puis plus tard une épée ensorcelée, en imitant Michael Jordan... Certains niveaux plus complexes ne figurent pas dans la version américaine. Autre bonus inédits : lors de votre seconde partie, vous aurez accès à des filtres graphiques et, cerise sur le gâteau, il sera possible (via une seconde manette) de diriger Yorda ! Il n'est pas nécessaire de raisonner de manière cartésienne pour résoudre les énigmes. Les éléments requis sont toujours disposés de façon ostentatoire, pour peu que l'on prenne le temps d'observer le décor. Une totale liberté de mouvements est laissée à Ico pour réunir ces éléments, le chemin à suivre n'est pas linéaire et Yorda ne réagira pas toujours comme vous le souhaitez. Ico se savoure à chaque instant, même fugace, tel un conte que l'on espérerait sans fin. L'histoire, une fois terminée, continue de nous bercer de ses bras vaporeux. Si jamais votre chemin croise celui d'un petit garçon coiffé de cornes accompagné d'une jeune fille fluette, n'hésitez pas à leur venir en aide. Leur pouvoir dépasse le cadre froid et concret du jeu vidéo, pour parvenir à déclencher un phénomène d'empathie que l'on n'imaginerait pas possible dans ce domaine. Ico ne répond pas à nos attentes, il les dépasse.

Karine



Les énigmes ne sont pas très difficiles ; il suffit de bien observer son environnement pour trouver les éléments nécessaires.

Notes

18 Technique
Tout simplement bluffant pour une équipe de développeurs quasi-néophytes !

18 Esthétique
Un vrai régal. On s'extasie devant des graphismes si proches de la réalité, le tout disponible en 60 Hz.

19 Animation
Une fluidité inouïe anime les persos, avec des caméras scriptées omniprésentes.

18 Maniabilité
Ico peut pratiquement tout faire en accompagnant Yorda. Les gestes sont rapides et précis.

17 Sons
Une atmosphère bucolique, chants d'oiseaux et souffle du vent, remplace la musique.

16 Durée de vie
Les joueurs confirmés finiront en moins de 10 heures. Les autres prendront le temps d'admirer les paysages.

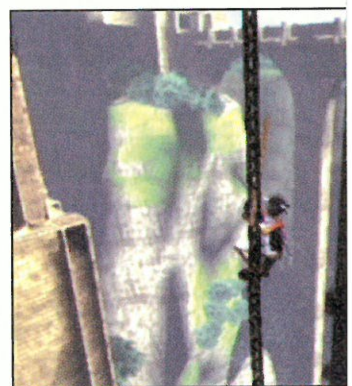
+ Plus
Décors féeriques.
Ambiance unique.
Persos charismatiques.

– Moins
Durée de vie.
Aventure réservée aux joueurs sensibles.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Disponible depuis novembre 2001, la version US d'Ico n'est pas aussi complète que les versions européenne et japonaise. Les développeurs ont pu profiter du temps supplémentaire pour améliorer l'I.A. des adversaires et ajouter des niveaux plus complexes.



L'avis de Karine

Ico est un titre qui transcende l'univers du jeu vidéo pour nous offrir une expérience unique. L'immersion est totale, pour peu que l'on se laisse séduire par cette ambiance atypique. Les graphismes sont un pur bonheur et les persos réagissent spontanément. On ne peut que regretter la durée de vie un peu courte.

L'avis de Gollum

Heureusement que des jeux comme Ico existent. Susciter l'émerveillement, attendrir tout en innovant, tout en apaisant... Ico vous transporte vraiment ailleurs. La jeune équipe de Sony Japon a réalisé ici un véritable tour de force accessible à tous les publics, même les plus exigeants. Attention, jeu-culte. Mon coup de cœur absolu sur PS2.





L'Odyssée de Munch

mega Joypad star

On sait que beaucoup de gens restent encore de marbre face à l'univers atypique et foisonnant d'Oddworld. C'est bien dommage pour eux car ils passent vraiment, à mon humble avis, à côté de quelque chose. Espérons que cette version Xbox, superbe, les amènera enfin à ouvrir les yeux...

Damned, j'ai l'impression d'avoir parlé de l'Odyssée de Munch il y a de cela bien peu de temps... Et pour cause, puisque le test import n'est vieux que de deux numéros ! Une bonne chose qui tend à prouver, en tout cas, que nous devrions pouvoir profiter assez rapidement de jeux Xbox version PAL à l'avenir. Écrire de nouveau un article conséquent au sujet de ce titre aurait pu me donner quelques sueurs « Jean Santoniesques », genre « Argh, nom d'une crosse de mitraillette, mais qu'est-ce que je vais pouvoir raconter de nouveau ??? Eh les gars, vous avez pas une exergue, un titre d'encart, une idée de chapô ?... ». Mais non, je reste calme et je dois avouer que je suis même plutôt profondément emballé à l'idée de compléter ce que j'ai pu dire la première fois. Car l'Odyssée de Munch est un jeu riche, subtil et, plus important peut-être encore, attachant. L'originalité n'est pas ici un vain mot, et ce titre mérite bien des égards dans le fond. Comme pour les épisodes précédents, l'Odyssée de Munch s'étale sur de nombreux tableaux, proposant à chaque fois des « puzzles » de plus en plus compliqués, réclamant toujours davantage d'implication personnelle, d'habileté... Rappelez-vous que l'intérêt principal, consiste ici à réussir à sauver le maximum de créatures pendant le déroulement du jeu. Ne pas prêter une importance extrême à ce « détail » gâche et la durée de vie du soft, et le plaisir que vous êtes censé ressentir en vous y essayant. Mais je suis certain que vous faites partie de ces joueurs perfectionnistes qui aiment faire les choses bien, quitte à y passer du temps.



Un écocide méthodique et programmé

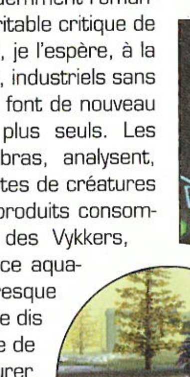
Le scénario de l'Odyssée de Munch a pour sujet principal l'écologie. Tout est ici évidemment romancé, mais il y a dans le fond une véritable critique de notre société qui n'échappera pas, je l'espère, à la plupart d'entre vous. Les Glukkons, industriels sans scrupules des premiers épisodes, font de nouveau parler d'eux, mais ils ne sont plus seuls. Les Vykkers, scientifiques à quatre bras, analysent, récoltent et dissèquent toutes sortes de créatures pour les transformer ensuite en produits consommables. Au tableau de chasse des Vykkers, on compte les Gabbits, une espèce aquatique décimée dont il ne reste presque plus un seul représentant vivant. Je dis bien presque car Munch, lui-même de la race des Gabbits, se fait capturer au tout début du jeu. On lui visse un sonar sur la tête (a priori pour aller chercher les créatures piégées par les Vykkers un peu partout dans le monde d'Oddworld), puis on le laisse quelques minutes sans surveillance sur la table d'opération. Les Fuzzles, de mignonnes petites créatures, véritables boules de poils sautillantes, en profitent pour parler à Munch et lui demandent « d'utiliser sa tête ». En se concentrant, notre Gabbit survivant peut en effet envoyer un rayon électrique qui, bien dirigé, libère les Fuzzles enfermés dans leurs cages. Ces derniers rongent alors les liens de Munch pour le libérer (ils ont de bonnes dents) et

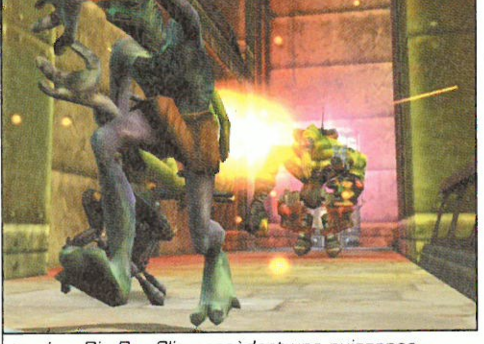


L'air de rien, le petit Munch sait se défendre...



Les Fuzzles sont libérés !



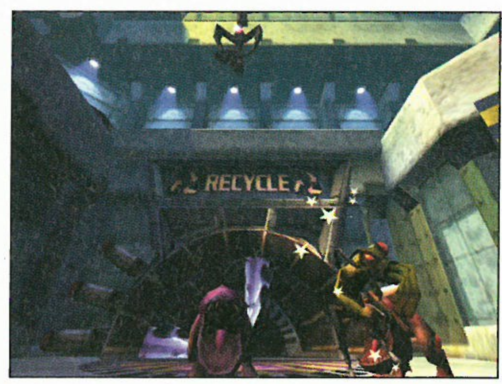


Les Big Bro Slig possèdent une puissance de feu redoutable, attention !

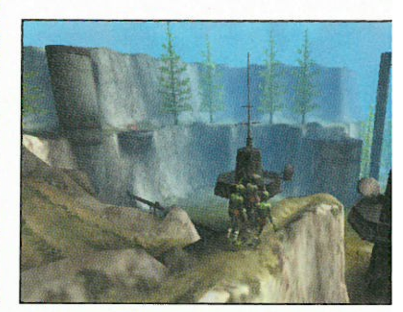
fiche technique

Éditeur	Microsoft
Développeur	Oddworld Inhabitants
Genre	Action/Réflexion
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de créatures à sauver	+ de 300
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

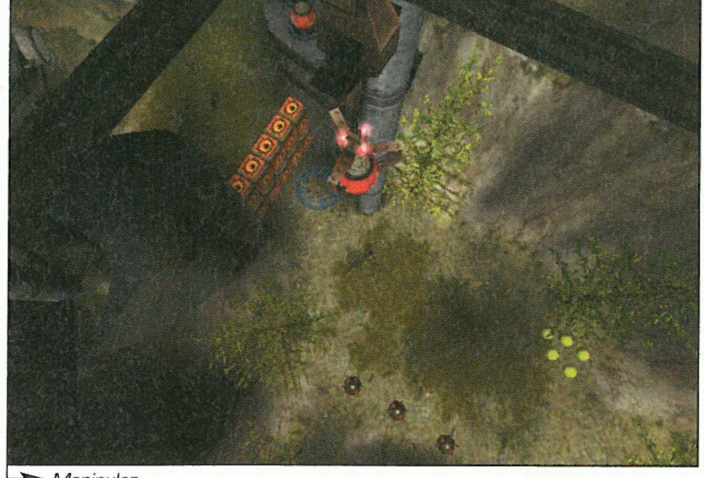




Faites tomber un Slig ou un Slog devant cette machine, et ils se feront hacher menu.



Transformation d'un Mudokon normal en Tomahawker.



Manipulez la grue et faites tomber les explosifs où bon vous semble.

Gros plan sur... Munch



Munch est un Gabbit, et c'est le dernier représentant de son espèce. Marchant sur une unique patte palmée, il se déplace maladroitement sur terre, sautillant sans cesse. Pour l'aider, une chaise roulante sera mise à sa disposition. Lorsqu'il utilise ce moyen de déplacement, Munch se révèle étonnamment rapide. C'est toutefois une créature aquatique, et il n'est vraiment à l'aise que lorsqu'il a l'occasion de prouver ses talents de nageur, dans l'élément liquide. Les scientifiques de Vykkers Labs ont équipé Munch d'un sonar, désormais scellé sur son crâne. Il peut s'en servir pour contrôler certaines machines notamment, ou encore pour repérer des Fuzzles encore emprisonnés. Assisté d'Abe, il tente de récupérer la dernière boîte contenant des œufs de Gabbit, afin que sa race, décimée par l'industrie, ne s'éteigne pas...

l'aventure commence. Si Abe est le sauveur des Mudokons, encore et toujours opprimés, Munch sera celui des Fuzzles. Votre première tâche consistera à vous échapper des laboratoires des Vykkers. Une fois cela fait, Munch et Abe se rencontrent enfin (de façon un peu brutale, vous verrez) et c'est à partir de ce moment que le mot coopération prend tout son sens. Chacun des deux personnages que vous allez devoir apprendre à manipuler possède ses propres compétences. Pour être tout à fait franc, Abe possède en gros les mêmes pouvoirs qu'auparavant. La seule véritable nouveauté, ici, c'est qu'Abe est capable de porter un Mudokon (il se met derrière lui et le soulève ; ça marche aussi pour Munch ou d'autres créatures) afin de l'envoyer quelques mètres plus loin. Ça n'a l'air de rien mais ce petit plus, a priori peu important, apporte pas mal au jeu au niveau des puzzles. La source d'énergie d'Abe est ronde, verte et végétale. Elle porte également un nom curieux : Spooce.



Le Shaman vous prodigue de précieux conseils.

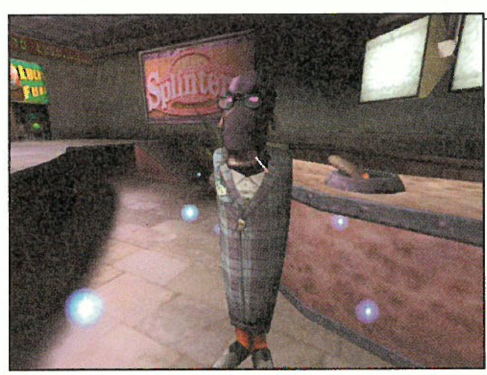
Cette espèce de plante (qui repousse à l'infini lorsque vous « psalmodiez » à l'endroit où vous l'avez cueillie) fournit à Abe l'énergie mystique nécessaire à l'ouverture de certaines portes, notamment. Elle peut également lui servir à ressusciter des Mudokons morts ou bien encore à posséder des créatures ennemies (en se concentrant, Abe fait sortir de son corps un flux d'énergie qui lui permet de posséder un Slig ou encore un Glukkon). Munch, évidemment, n'est pas en reste et possède lui aussi un assez large éventail de possibilités. Elles sont néanmoins décrites en grande partie dans l'encart qui lui est dédié, nous éviterons donc d'être inutilement redondants. Passons plutôt à la suite des réjouissances...

Une communication toujours limitée

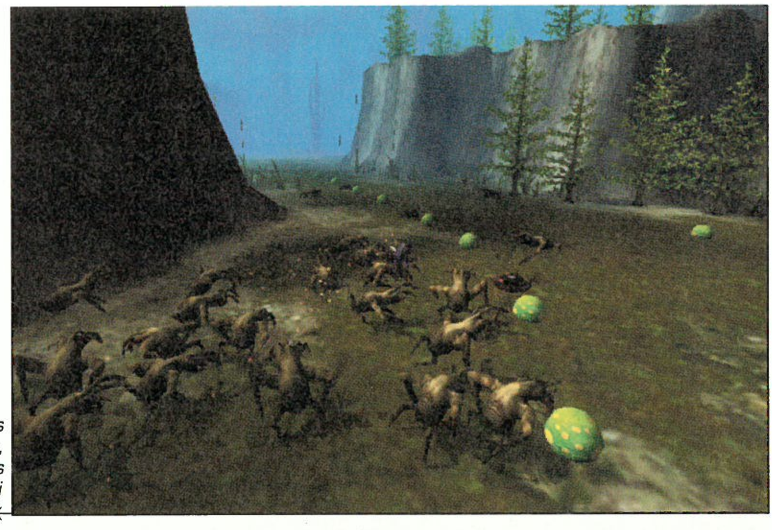
Comme dans les épisodes précédents, Abe peut parler avec ses compagnons pour leur demander de le suivre, de s'arrêter, de travailler, etc. Maintenant, il peut en plus leur demander d'attaquer un ennemi à proximité (s'ils se font agresser, ils se défendent seuls de toute façon). Ceci est particulièrement utile lorsque vous transformez vos Mudokons en « Tomahawkers », redoutables guerriers armés d'une masse. Munch, de son côté, communique de la même façon avec les Fuzzles, qui lui obéissent au doigt et à l'œil. Le gameplay reste simple et accessible de cette façon, mais il faut tout de même avouer que l'on est un peu déçu. En effet, dans les previews consacrées à l'Odyssée de Munch, les créateurs du jeu parlaient d'une communication évoluée, avec des interactions entre différentes espèces, des échanges poussés, etc. Force est de consta-



L'Odyssée de Munch

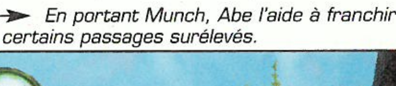


Possédez un Glukkon et mettez tout son argent dans la machine « Lulu's fund » pour les ruiner.



Poursuivi par des dizaines de Paramites, Munch doit en plus éviter les mines qui jonchent le sol.

ter que tout cela était bien optimiste et que, dans les faits, rien n'a vraiment beaucoup changé par rapport à ce que l'on a vu il y a de cela de nombreuses années sur PSone. Ceci ne constitue pas un défaut, attention, mais on était en droit de s'attendre à mieux, voilà tout... Du côté des bonnes nouvelles idées, on note l'apparition de machines à boissons capables de vous octroyer des pouvoirs très spéciaux. Les machines à Expresso, par exemple, vous permettent de courir très vite. Très vite, oui, mais pas très longtemps, alors faites attention lorsqu'une meute de Scrabs ou de Slogs vous pourchasse. Les canettes Bounce, elles, vous permettent de sauter plus haut. Ce serait certainement la boisson préférée de Jean Galfione dans la réalité... Les machines affichant un gros « Zap » permettent à Munch de décupler le pouvoir offensif de son sonar. Pratique pour mettre hors d'état de nuire un adversaire (attention, il faut l'électrocuter à petites doses une bonne dizaine de fois ; lorsque vous êtes aidé de quelques Fuzzles, ça va beaucoup plus vite). Reste enfin les canettes « Invisibles », dont la fonction paraît évidente mais qui possèdent, là encore, une durée d'action limitée. Ces différents bonus, associés au système de communication, à l'agencement des niveaux, aux caractéristiques de chacun de vos ennemis (les Sligs tirent à vue, les Scrabs et Paramites attaquent en groupe...), aux différents obstacles et objets présents... rendent les niveaux de l'Odyssée de Munch tous plus originaux et intéressants les uns que les autres. Certains se plaindront peut-être d'une certaine répétitivité dans les actions à mener ou les puzzles à résoudre, mais ce serait à mon avis faire un mauvais procès au jeu. Personnellement, je ne m'y suis jamais ennuyé, même en essayant d'y mettre de la mauvaise volonté...

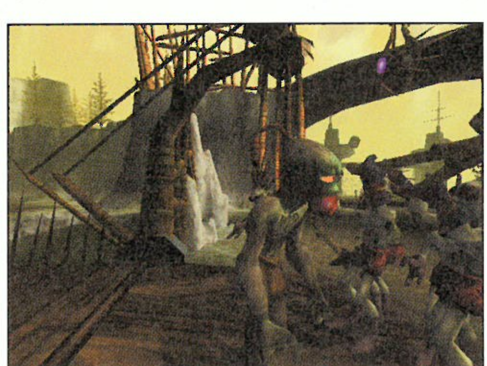


Bon ou mauvais karma ?

Dans l'Odyssée de Munch, vous devez libérer des Mudokons (avec Abe), des Fuzzles (avec Munch), et même récupérer des œufs de Mudokons vers la fin du jeu. Si vous jouez normalement, vous aurez presque nécessairement un bon karma. Quelques créatures tuées ne vous rendront pas coupable de grand-chose, et vous serez vénéré par le plus grand nombre. Terminer le jeu avec un karma « angélique » est toutefois plus difficile. Absolument toutes les créatures du jeu doivent être sauvées, et chaque Mudokon mort (les natifs, qui ne comptent pas dans le tableau des sauvetages) doit être ressuscité. Le plus difficile à atteindre dans le jeu, paradoxalement, reste tout de même le karma maléfique. Si vous terminez le jeu avec plus de 12 créatures sauvées (12 sur plus de 300 !), vous ne pouvez pas voir la « mauvaise » fin du jeu. Mener à la mort le plus de Mudokons et de Fuzzles possible n'est pas si facile, car lorsqu'ils sont attaqués, ils se défendent. Prenez par exemple l'habitude d'emmener les Fuzzles un par un vers les ennemis si vous désirez tenter l'aventure « bad karma ». À essayer après avoir terminé le jeu normalement au moins une fois, bien sûr...

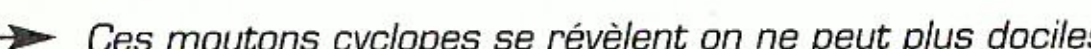






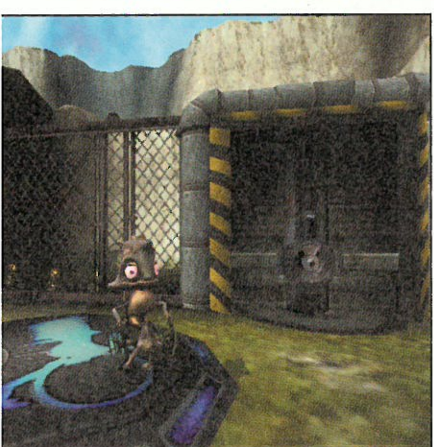
En portant Munch, Abe l'aide à franchir certains passages surélevés.



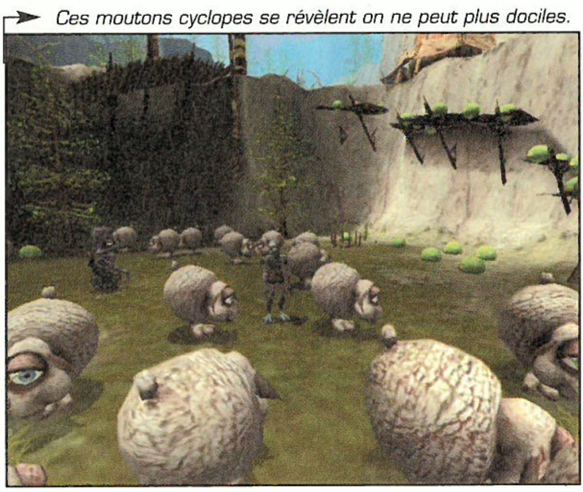


Le dormeur doit se réveiller...

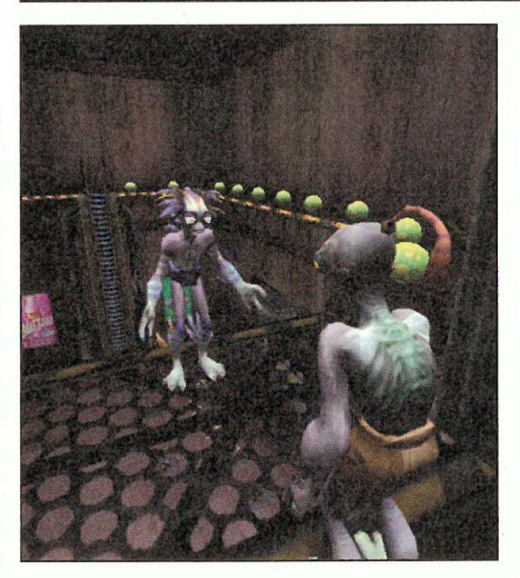
Intéressant, jouable et bénéficiant d'une qualité de réalisation indéniable, l'Odyssée de Munch est un titre que l'on aurait tort de traiter à la légère. Je ne l'ai pas vraiment souligné dans cet article, mais



Une fois installé dans son fauteuil, Munch ne craint personne à la course.



Ces moutons cyclopes se révèlent on ne peut plus dociles.



Gros plan sur... Abe

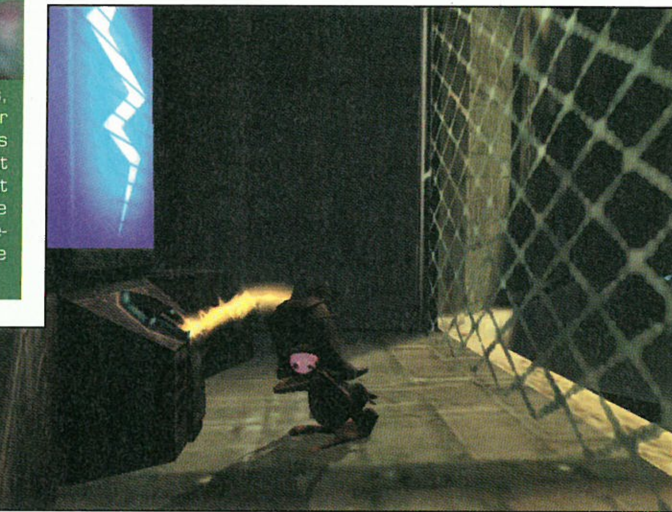
Abe est un personnage bien connu puisqu'on l'a vu sauver des centaines de Mudokons dans les épisodes précédents. Rappelons qu'à la base, Abe est l'employé d'une société, Rupture Farms, et que c'est un travailleur sans histoire. Il se révolte néanmoins le jour où il découvre, par hasard, qu'un produit sur le point d'être commercialisé est en fait constitué de viande de... Mudokons ! Ne pouvant supporter d'imaginer sa propre race menée à l'extinction pour des profits mercantiles, il devient le sauveur de tout un peuple, aidé en cela par les esprits de ses ancêtres, qui lui octroient certains pouvoirs (symbolisés par ses tatouages, sur son torse et sur ses mains). Il n'utilise aucune arme, mais il peut réclamer l'aide de ses compagnons (capables de se transformer en redoutables guerriers ici). Il est également doué du pouvoir de possession, qui lui permet de contrôler certains ennemis à distance.

la liberté qui vous est offerte ici est aussi rare que plaisante. Vous pouvez trouver plusieurs solutions pour résoudre un même problème, décider d'avancer le plus vite possible ou de prendre tout votre temps... C'est extrêmement bien pensé. Comme je l'ai déjà évoqué plus haut, on pouvait s'attendre à mieux dans certains départements du jeu (interaction entre les espèces, notamment), mais la déception reste toute relative et n'efface pas les nombreux moments de bonheur que l'on ressent en s'essayant à ce jeu. Certains ont reproché à Oddworld Inhabitants leur décision de lâcher la PS2 pour la Xbox. Certes, un développeur épinglant les travers de notre société paraît tout de suite un peu moins crédible lorsqu'il s'allie, certainement en grande partie pour des raisons pécuniaires, à un éditeur aussi puissant que Microsoft... Mais nous ne sommes pas là pour refaire le monde, et Oddworld Inhabitants a au moins le mérite d'apporter sa pierre à l'édifice branlant de la sagesse humaine. Le monde d'Oddworld est sombre, pessimiste, presque tragique, et l'humour qui s'en dégage – car l'humour a toujours été omniprésent dans cette série – ne désamorce jamais tout à fait le fond noir, la triste réalité industrielle et mercantile qui gangrène ici le monde et le mène à sa perte. L'Odyssée de Munch raconte une histoire, une vraie, et elle est ici mise en scène avec un talent que l'on ne peut nier. Les cinématiques ne se contentent pas d'être d'une qualité stupéfiante, elles transmettent également un message. C'est une qualité plutôt rare dans un jeu vidéo. L'Odyssée de Munch nous invite à rire de la noirceur d'un monde imaginaire corrompu, où la cupidité et le besoin irrationnel d'exploiter toujours un peu plus la nature l'emportent sur tout le reste. Un monde imaginaire, oui... mais pour combien de temps encore ?

Chris

Note : Ce test a été réalisé sur la version NTSC du jeu. La localisation du titre en PAL devrait proposer des textes et voix en français (normalement), mais Microsoft n'a pu nous le confirmer au moment où nous écrivions ces lignes.

Véritables monstres en apparence, les créatures d'Oddworld n'en sont pas moins profondément attachantes



Munch peut se connecter à différents types de machines. Très pratique.





Les reflets, sur les vagues, sont tout simplement sublimes. Notez l'effet de bump-mapping.

Notes

15 Technique
Impressionnant techniquement, Munch nous laisse toutefois penser que la Xbox peut encore faire bien mieux.



17 Esthétique
Une esthétique particulière, certes, mais pleine d'audace et d'originalité. Superbe !



16 Animation
Le jeu reste d'une fluidité remarquable, même quand plusieurs dizaines de Scrabs vous courent après...



17 Maniabilité
Après une heure de jeu, tout devient naturel. Quicksave bien utile.



15 Sons
Voix super rigolotes et musiques d'ambiance sympas (mais peu nombreuses). P.-S : testé en anglais...

16 Durée de vie
Le jeu se termine en 15 ou 20 heures, la première fois (en moyenne). Mais on peut y rejouer !



Plus
L'univers d'Oddworld, ses personnages, son ambiance, son originalité...



Moins
On s'attendait à un jeu encore plus ambitieux. Un peu répétitif, parfois...



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

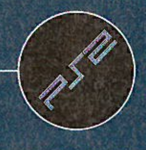
La « quintologie » d'Oddworld prévoit une série de jeux étalée sur cinq épisodes. Les deux premiers, sur PSone, ne forment en fait qu'un seul et unique épisode, d'après Lorne Lanning. En fait, un nouveau chapitre est atteint, dans la série, lorsqu'un héros inédit est présenté (ici Munch). On imagine sans mal qu'un ou deux autres titres verront le jour à l'avenir sur Xbox. Aucune annonce concernant des développements sur d'autres machines n'a en tout cas encore été faite...

L'avis de Chris

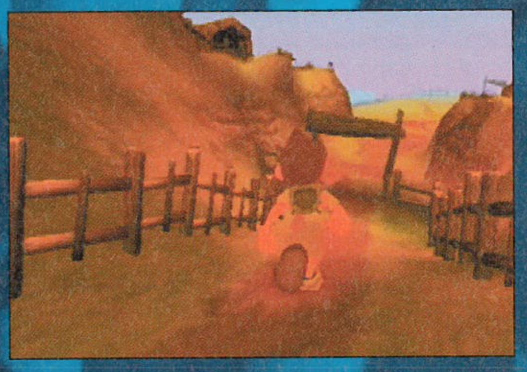
Apprécier ou non l'univers d'Oddworld est une affaire de goût, d'accointance, de sentiment personnel... Connaître la série depuis le début représente un plus, mais ce n'est pas indispensable. L'Odyssée de Munch possède une richesse qui en fait un jeu unique, que le plus grand nombre devrait être en mesure d'apprécier. C'est à espérer en tout cas...

L'avis de Trazom

J'avoue n'avoir jamais eu l'occasion de jouer à un « Oddworld » auparavant. Pourtant, cette version Xbox entièrement en 3D m'a énormément séduit. L'univers, incroyable de beauté, et les possibilités offertes par le jeu sont réellement bluffants. L'Odyssée de Munch fait partie des 5 titres à posséder sur cette console !



Herdy Gerdy





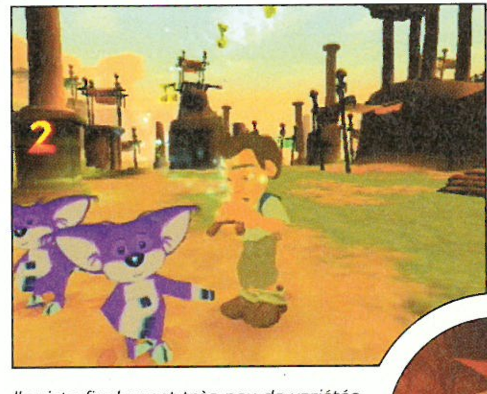
Si vous avez toujours rêvé de devenir un berger, Herdy Gerdy est fait pour vous ! Un design sympatoche au service d'un jeu de puzzle certes original, mais carrément pas révolutionnaire comme on aurait voulu nous le faire croire…

Si vous n'avez jamais entendu parler de Herdy Gerdy, ne vous fiez surtout pas aux premières impressions que peuvent donner ces images… Il ne s'agit pas d'un énième jeu de plate-forme 3D, mais d'un concept ma foi fort original qu'on pourrait classer dans la catégorie des jeux de puzzle ou de réflexion… Le joueur évoluera cependant dans un univers cohérent, parlera à d'autres personnages, interagira avec le décor et progressera dans un vrai scénario, ce qui ajoute une touche d'aventure à la formule. L'histoire se déroule dans un monde imaginaire qui fut créé par le pouvoir magique du « Gland de Vie ». Le détenteur de cet objet aux immenses pouvoirs est désigné chaque année par le biais d'un grand tournoi, il devient ensuite responsable de l'équilibre et de l'harmonie du royaume. Évidemment, le sort a voulu qu'il tombe un jour entre les mains du diabolique Sadorf, qui exerce depuis quelques années un règne maléfique… Tous les espoirs des habitants de ce monde se concentrent alors sur un berger de talent : Gedryn, mais ce dernier est malheureusement victime du pouvoir de Sadorf, qui le plonge dans un sommeil éternel. Quel enf…, ce Sadorf ! Ce qu'il ne sait pas, c'est que Gedryn a un petit fiston, Gerdy, et que ce dernier est prêt à traverser toutes les épreuves pour gagner le grand tournoi !

Le look Disney est très agréable.

fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Core Design (Angleterre)
Genre	Puzzle / Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Progressive
Continues	Sauvegardes
Nbre d'environnements	35
Spécial	50/60 Hz, son Surround
Existe sur	Rien d'autre



Ces bestioles ne vous suivront que si elles entendent le son de la flûte magique…

Il existe finalement très peu de variétés dans vos rapports de guide avec les différentes espèces…



Du bâton de berger…

Voilà pour la petite histoire, mais après cette bonne blague d'intertitre, penchons-nous sur le gameplay. En progressant dans l'aventure, vous rencontrerez de plus en plus de petits animaux aux caractéristiques différentes (12 espèces au total). Le but de chaque niveau sera en fait de les guider jusqu'à leur enclos, tel un berger, de relever quelques défis de temps et d'accomplir un certain pourcentage d'accomplissement pour récupérer de nouveaux objets et passer au tableau suivant. Chaque nouvel environnement représente ainsi une sorte de puzzle-réflexion, dans lequel il faudra tenir compte de plus en plus de paramètres. Au début, tout se révèle très simple, il n'y a que des « Doupys », sortes de lapins roses qui ont peur de vous. C'est en les poursuivant avec méthode (courez vers la gauche pour les faire aller à droite, etc.) que vous pourrez les réunir par quinzaines et les guider jusqu'à leur enclos. Facile. Très rapidement, vous aurez affaire à une autre espèce, les « Gromps ». Ces gros ours sont féroces et mangeront tous les Doupys qui croiseront leur champ de vision. Ils n'ont pas peur de vous et n'hésiteront pas à vous poursuivre sans relâche pour vous filer un bon coup de poing et vous expédier ailleurs dans le niveau. Votre principale arme contre eux sera la ruse : il faut les titiller pour qu'ils vous coursent et les guider jusqu'à un piège à Gromp, qui les immobilisera jusqu'à la fin du niveau. Il faudra ainsi réfléchir avant d'agir, recommencer les challenges plusieurs fois avant d'atteindre le pourcentage suffisant de monstres parqués pour progresser. Viendront ensuite se greffer de plus en plus de nouvelles espèces (qui réagissent différemment), mais aussi de nouveaux objets telle la flûte magique pour interagir avec elles. Les casse-tête sont ainsi de plus en plus alambiqués et corsés, tandis que la taille des environnements ne cesse d'augmenter.

Un principe révolutionnaire ?

Depuis le jour où Eidos a dévoilé Herdy Gerdy au monde et jusqu'à aujourd'hui, l'éditeur n'a pas hésité, d'une manière ou d'une autre, à qualifier son gameplay de révolutionnaire. On nous a rabâché des trucs du genre « un véritable écosystème », « des réactions innombrables entre les différentes

C... comme un Gromp

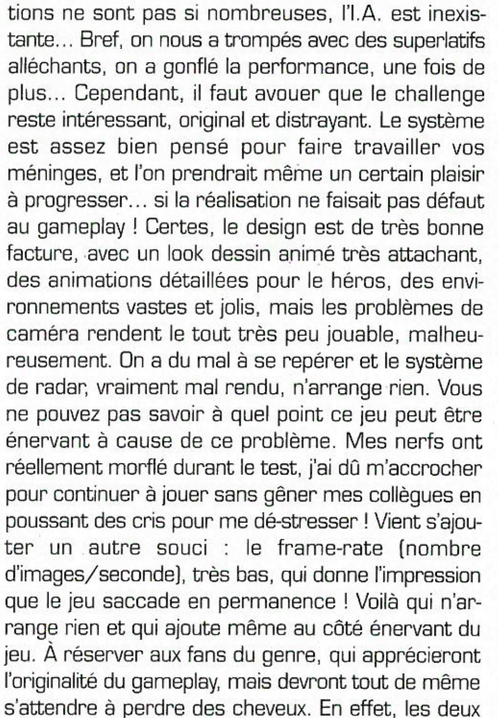
Le Gromp représente le type de monstre offensif du jeu. Cet ours rose ne vous prend pas la tête et ne bouge pas de sa position tant que rien n'entre dans son champ de vision. S'il voit Gerdy, il le poursuit sans relâche pour le frapper ; faites-le alors marcher sur un piège et il n'embêtera plus personne. Vous pouvez également l'emmener vers un autre Gromp pour qu'il se tabasse 15 secondes avec lui (un bon moyen pour libérer le passage à vos bestioles, qui se feraient dévorer dans le cas inverse). Dernier moyen : les emmener vers des créatures secondaires violettes pour qu'il les mange et se tape une pure indigestion !



Deux Gromps en pleine baston... La voie est libre !



L'indigestion de bestioles violettes immobilise le Gromp.

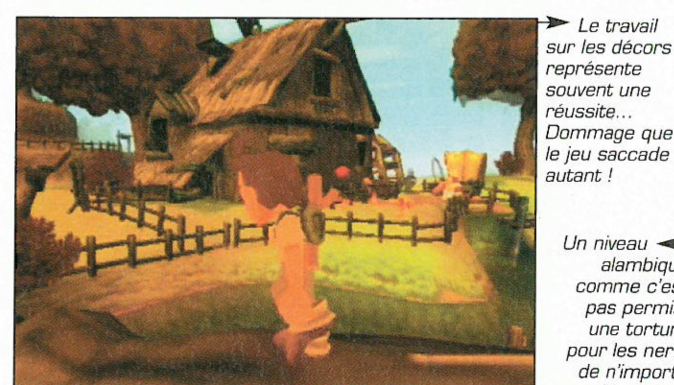


espèces », « des créatures avec leur propre intelligence, pensées, et sentiments », etc. Ne voyez là finalement qu'une classique série de faux arguments commerciaux : le gameplay de Herdy Gerdy est original, tout au plus. On est loin de la création d'un écosystème, les réactions entre les différentes espèces n'ont rien de réellement poussé, les variations ne sont pas si nombreuses, l'I.A. est inexistante... Bref, on nous a trompés avec des superlatifs alléchants, on a gonflé la performance, une fois de plus... Cependant, il faut avouer que le challenge reste intéressant, original et distrayant. Le système est assez bien pensé pour faire travailler vos méninges, et l'on prendrait même un certain plaisir à progresser... si la réalisation ne faisait pas défaut au gameplay ! Certes, le design est de très bonne facture, avec un look dessin animé très attachant, des animations détaillées pour le héros, des environnements vastes et jolis, mais les problèmes de caméra rendent le tout très peu jouable, malheureusement. On a du mal à se repérer et le système de radar, vraiment mal rendu, n'arrange rien. Vous ne pouvez pas savoir à quel point ce jeu peut être énervant à cause de ce problème. Mes nerfs ont réellement morflé durant le test, j'ai dû m'accrocher pour continuer à jouer sans gêner mes collègues en poussant des cris pour me dé-stresser ! Vient s'ajouter un autre souci : le frame-rate (nombre d'images/seconde), très bas, qui donne l'impression que le jeu saccade en permanence ! Voilà qui n'arrange rien et qui ajoute même au côté énervant du jeu. À réserver aux fans du genre, qui apprécieront l'originalité du gameplay, mais devront tout de même s'attendre à perdre des cheveux. En effet, les deux principaux problèmes de caméra et d'animation affectent grandement la jouabilité et le plaisir de jeu.

Julo



En bas de l'écran, la jauge représente la progression dans le niveau.



Le travail sur les décors représente souvent une réussite... Dommage que le jeu saccade autant !



Un niveau alambiqué comme c'est pas permis, une torture pour les nerfs de n'importe quel joueur !!!

Notes

12 Technique
De jolis graphismes, mais un frame-rate très bas et des angles de caméra insupportables !


17 Esthétique
Un design inspiré des dessins animés de Disney, des créatures trop mignonnes... Le point fort du jeu !


11 Animation
Aïe !!! Le perso bouge bien mais l'animation est tellement hachée que ça vous filera la gerbe !


13 Maniabilité
Intrinsèquement jouable, le jeu souffre cependant de très gros problèmes de caméra.


14 Sons
Bruitages rigolos et musiques dans le ton, même si elles tournent en boucle et peuvent agacer.


16 Durée de vie
Le challenge est au rendez-vous, la difficulté progressive et le jeu raisonnablement long.


Plus
Une esthétique dessin animé très réussie.
Le principe est original et rigolo.


Moins
Le frame-rate insupportable !
Les angles de caméra.


6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

On reprochait à Core Design de tourner en rond avec sa série Tomb Raider, eh bien ce n'est plus vraiment le cas après Project Eden et Herdy Gerdy. Que les fans de Lara se rassurent tout de même : Tomb Raider Next-Gen (titre provisoire) est toujours en développement et ne devrait plus tarder à être dévoilé (peut-être le mois prochain, d'après la rumeur) !

L'avis de Julo

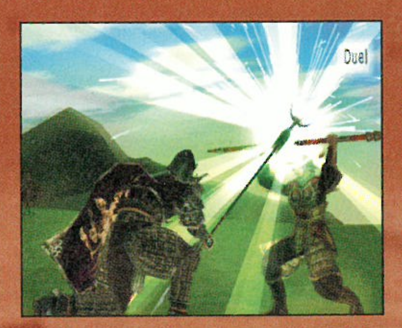
Herdy Gerdy propose un gameplay plutôt intéressant, mais les problèmes de frame-rate et de placement de caméra ont tôt fait de gâcher le plaisir de jeu. Ce mois-ci, je vous conseille plutôt d'opter pour l'excellent Ico, histoire de vous extasier devant votre PS2 au lieu de vous arracher les cheveux.

L'avis d'Angel

Encore une déception. Personnellement, je croyais pas mal en Herdy Gerdy. L'idée de base, intéressante, n'est pas assez bien exploitée. De ce fait, l'immersion en prend un coup et on en vient à refaire les mêmes choses irrémédiablement. À cela s'ajoutent des problèmes de caméra et un frame-rate défaillant. Un jeu moyen, sans plus.



Kessen II







Sorciers volants contre généraux chinois à cheval, voici la stratégie asiatique vue par Koei. Grand spectacle sans être farfelu, Kessen II propose une bonne initiation au genre si l'on n'est pas exigeant sur les doublages.

En l'an 220, la Chine. Trois grands seigneurs se partagent le pays. Pour les besoins du jeu, l'histoire prendra cependant un tournant farfelu puisque l'un des trois seigneurs, Liu Bei, décide de partir en guerre contre Cao Cao. La cause ? Diao Chan, une danseuse aimée des deux, se fait enlever par Cao Cao. Liu Bei lève donc une armée pour retrouver sa bien-aimée, s'alliant au passage à Sun Quan, la troisième force en puissance. Le joueur prend les commandes de l'armée de Liu Bei, mais une fois le jeu fini, il sera toujours possible de faire la campagne inverse dans le camp de Cao Cao. Une option importante puisqu'elle double la durée de vie du titre et permet de comprendre les motivations réelles de ce personnage pas si vil que cela. Pour les besoins visuels, les généraux en armure de bronze deviennent d'invincibles danseurs sauce Jean-Paul Gaultier avec plumes et épaulettes, tandis que les conseillers de guerre maîtrisent la magie dévastatrice des ouragans et des boules de feu.



Lorsqu'ils envoient des sorts, les magiciens nous gratifient de bien belles séquences.

fiche technique

Éditeur	Koei
Développeur	Koei
Genre	Stratégie
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegarde (130 KB)
Nbre de campagnes	2
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !

Stratégiquement limité

De son prédécesseur, Kessen II ne garde que le principe de base : un wargame facile d'accès et visuellement impressionnant. Exit donc les phases de planification du premier volet dans lesquelles on assignait une mission à chaque unité. Le déroulement de chaque bataille est très simple. Après un résumé, trois généraux demandent l'avis du joueur sur la stratégie à suivre. On choisit celle qui convient le mieux et la bataille débute. À tout moment, il sera possible de modifier la trajectoire d'une unité, ou de prendre le contrôle d'un des généraux. Plus puissants que les soldats de base, ces derniers peuvent déclencher des pouvoirs magiques, des attaques spéciales ou encore remonter le moral des troupes. Il faudra surveiller l'issue des affrontements pour savoir à quel moment prendre le contrôle d'un général et user de ses pouvoirs pour renverser la situation. Heureusement, le jeu ne se limite pas à cela. Sur la carte générale, on donnera des ordres aux régiments afin qu'ils prennent position sur les lieux indiqués. Très certainement la phase qui demandera le plus de réflexion, car c'est là que l'on place ses unités pour garder les provisions, empêcher les ennemis d'avancer, ou au contraire les prendre à revers. Car même s'il existe un simili niveau d'expérience pour les soldats, c'est généralement la supériorité numérique qui offre la victoire. Mettre deux unités contre une sera généralement la clé de la victoire, tout simplement.

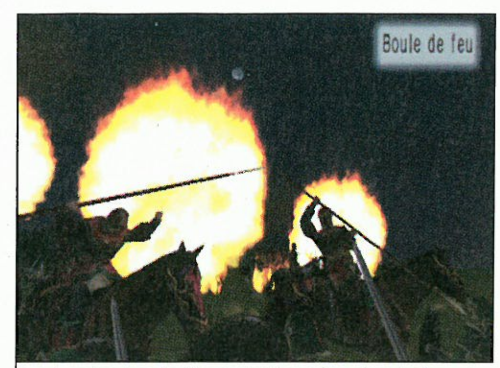


Entre chaque combat, Liu Bei pourra converser avec cette chipie de Diao Chan via un cristal magique. Les doublages rappellent les meilleurs moments des films de kung-fu des années 70.

Défier un général ennemi en duel permettra de faire chuter le moral des troupes adverses si on le vainc. Il pourra refuser, mais son moral baissera même dans ce cas.

À pied par la Chine

Pour simplifier l'appréhension du combat, la défaite se fait de manière originale. Le bataillon ennemi sera vaincu lorsque son moral aura atteint zéro. Pour faire



Les boules de feu roulent sur le sol en balayant tout sur leur passage.

baisser ce moral, on pourra inonder l'ennemi sous les sorts magiques, lui infliger une lourde perte rapidement, ou trouver ses réserves sur la carte et les piller. Théoriquement intéressant, le principe de moral se révèle parfois illogique, lorsqu'un bataillon de 8 000 soldats se voit bloqué quelques minutes par un second de 850 soldats dont le moral est bon. Heureusement, cela ne m'est arrivé qu'une fois. Cela donne parfois des défaites injustes, même si l'expérience acquise lors d'une bataille perdue est conservée. La stratégie est donc limitée, la victoire ne pouvant être obtenue que de trois ou quatre manières différentes uniquement par bataille. Lorsque l'on essaie de sortir des sempiternelles prises en tenaille, c'est la défaite. Dommage...

Le péplum sauce saté

Heureusement, les phases de jeu, simplistes, sont superbement enrobées de jolies scènes à chaque utilisation des capacités spéciales. Boules de feu, tornades, charges héroïques sont un régal pour les yeux, d'autant qu'elles sont généralement synonymes de pas vers la victoire, mêlant donc l'utile à l'agréable. L'ambiance elle-même se révèle très prenante, et ce n'est pas pour rien que *Les Trois Royaumes* est le roman historique le plus lu au monde. Bon ok, le milliard de Chinois qui l'a lu y est pour beaucoup, mais bon... À la manière d'un film épique, Kessen II propose une intrigue solide, des personnages profonds auxquels on parvient facilement à s'attacher, pour deux raisons. La première, c'est l'incroyable curiosité des joueurs qui vont être séduits par l'histoire au point de vouloir en savoir plus ; la seconde, c'est le doublage-culte du jeu. Digne des pires épisodes de Nicky Larson, la version française propose d'entendre les plus mauvais acteurs de France (après les France Five, quand même...) prendre des intonations ridicules, sans conviction, comme jamais on n'en avait connu. Après concertation avec les autres gars de la rédac, nous avons élu Kessen II jeu le plus mal doublé du monde. Mention spéciale au général Sun Quan, grand prince chinois avec le bon accent forcé de Marseille style Marcel Pagnol. À ce niveau de nullité, on ne peut que blâmer ou applaudir. Nul ou culte, à vous de décider. Clairement destiné à un public très large, Kessen II sera le jeu de la découverte. Aussi bien celle des jeux de stratégie que celle des légendes chinoises. Pour les amateurs du genre, on préférera Age of Empires II, sur la même console mais avec un niveau de stratégie bien différent.

Greg

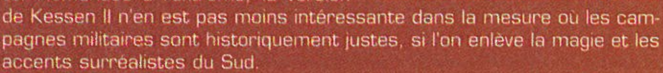


Les éboulements, c'est cruel et en plus ça réduit les troupes ennemies. De manière générale, préférez toujours piéger le terrain plutôt qu'entraîner vos hommes, lorsque c'est possible.

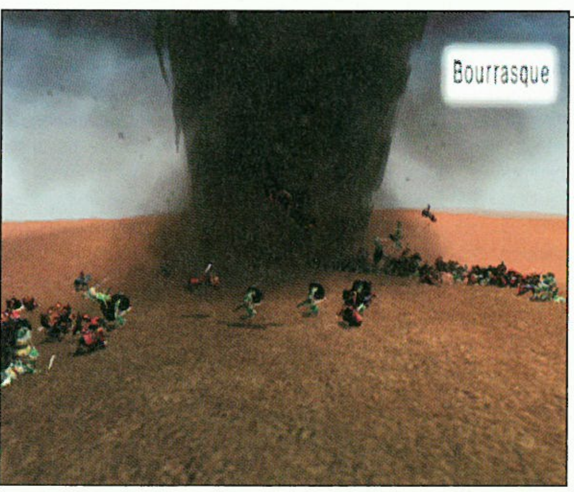
C'est lors du Conseil de guerre que vous établirez la stratégie de base de la bataille. Ce principe facilite le jeu mais pose des limites à la manière de gagner.

Historiquement correct ?

À lire avec la voix ampoulée de PiXX, notre illustrateur : C'est en 221 que Cao Cao prit la tête de la dynastie Wei afin de devenir un politicien remarquable. Dans la véritable histoire, Liu Bei défie Cao Cao non pas à cause d'une femme, mais parce qu'il se présente comme le seul descendant légitime des Han, de la dynastie précédente. Romancée à l'extrême, la version



de Kessen II n'en est pas moins intéressante dans la mesure où les campagnes militaires sont historiquement justes, si l'on enlève la magie et les accents surréalistes du Sud.



L'un des pouvoirs magiques les plus meurtriers : la tornade.

Notes

16 Technique
Avoir 500 soldats sur le même écran, ça impressionne, mais au détriment d'une animation hachée.

14 Esthétique
Graphiquement assez simple, style jeu de première génération, avec des textures pauvres.

13 Animation
Vu le nombre de personnages à l'écran, ils ne peuvent que bouger de manière assez peu réaliste et répétitive.

15 Maniabilité
Dommage que l'on se retrouve coincé par ses propres hommes, sur la carte ou en déplacement temps réel.

5 Sons
Que dire des doublages ? Cultissimes pour certains, nullissimes pour d'autres, ils sont sujets à polémique.

16 Durée de vie
Deux campagnes, à refaire dans des modes de difficulté différents, cela vous prendra 1 à 2 semaines !

+ Plus
Un scénario génial.
L'occasion de s'initier au genre.
L'ambiance immersive.

– Moins
Une réalisation poussive.
Malheureusement trop contemplatif.
Des doublages-cultes ET nuls.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour ceux qui souhaitent se cultiver un peu, vous trouverez la véritable histoire des Trois Royaumes à cette adresse : http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/ni/ni_2577_p0.html
Et si vous n'avez pas la chance d'avoir le Net, vous pouvez toujours lire le roman Les Trois Royaumes de Luo Guanzhong (Louo Kouantchong), chez Flammarion.



Le mode Carte étendu permet un rapide coup d'œil à la situation logistique des batailles.

L'avis de Greg

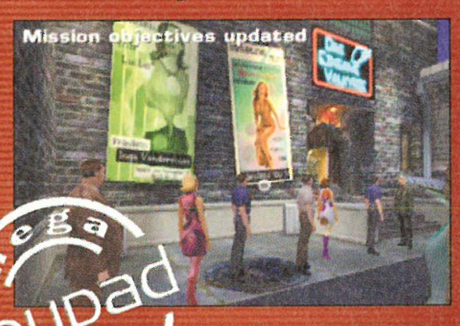
Kessen II est un compromis : il n'apportera jamais entière satisfaction aux deux parties qu'il souhaite contenter : les débutants en jeux de stratégie et les fans de films style Tigre et Dragon. Entraînant et accrocheur, il ne constituera cependant pas une priorité d'achat, surtout si l'on est chatouilleux sur les doublages à mourir de rire.

L'avis de Julo

Ce deuxième volet est à mon avis le meilleur, grâce à son ambiance « Chine fantastique », à ses magies et à ses nouveautés de gameplay... Dommage que la phase de planification ait sauté et que la réalisation ait vieilli. À réserver tout de même aux débutants. Les pros de la stratégie préféreront Age of Empires II.

Machine PlayStation 2 Genre Doom-like kitch





mega Joypad star

No One Lives Forever

No One Lives Forever est un titre inconnu des joueurs consoles. Pourtant, il a fait les beaux jours des possesseurs de PC en devenant l'un des Doom-like les plus géniaux de l'année 2000. Le voir débarquer sur PS2 est donc une véritable bénédiction !

Dans No One Lives Forever, vous incarnez Cate Archer, une ancienne voleuse dont la destinée est bouleversée par une organisation secrète appelée UNITY et destinée à lutter contre le terrorisme. Sans cesse la cible de ses collègues misogynes, l'agent Archer commence à s'habituer aux nombreuses remontrances de ses supérieurs. Normal, quand on sait que l'action se déroule à une période où l'émancipation féminine n'en est qu'à ses balbutiements. Nous voulons parler de cette étrange époque que les historiens ont baptisée les « Sixties ». Eh oui, dans NOLF, vous allez voir de drôles de choses, comme des papiers peints de couleurs cauchemardesques ou des tenues moulantes « flashies » se terminant par de larges pattes d'éléphants... Fans d'Austin Powers, rechargez vos mitraillettes, ça va blaster « kitchos » !

Une maniabilité parfaite

Bon, il faut avouer que je préfère pratiquer ce genre de soft à la souris, étant un adepte de FPS PC, bourré de sales habitudes de bourgeois. Hélas, l'interface de NOLF ne permet pas d'utiliser ce périphérique (via le port USB de la PS2), alors qu'Half-Life proposait cette merveilleuse alternative. C'est donc avec aigreur que j'ai branché le paddle avant de m'apercevoir avec soulagement que la difficulté du soft avait été calibrée en conséquence pour proposer un gameplay parfait. En effet, le jeu dispose d'un système d'acquisition des cibles automatique qui offre beaucoup de tolérance quant à la précision d'ajustement de vos ennemis. De plus, il est possible de régler la sensibilité des sticks pour obtenir un réglage optimum. Le premier sert à déplacer votre personnage (avant, arrière, latéralement), tandis que le second s'occupe de la visée. On retrouve en substance le même principe d'interaction clavier/souris des jeux sur PC ! La classe ! Sans oublier une répartition pertinente des commandes sur la manette qui vous évite de plonger dans des combinaisons lourdingues de touches (par exemple Rogue Spear sur PSone !) et vous confère une multitude d'actions (se baisser, sauter, ouvrir des portes, vue de snipe, changer d'équipement, etc.) sans s'emmêler les pinceaux. Moi je dis bravo !



Tirez dans les projecteurs pour les éteindre !

Des objectifs variés !

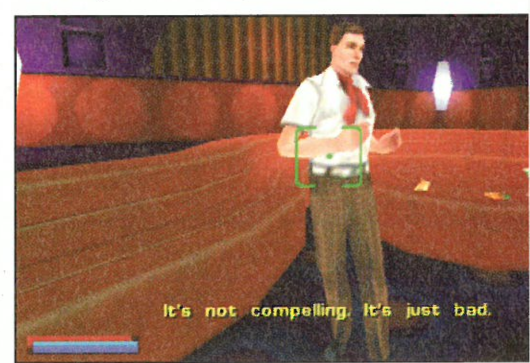
Attaquons-nous maintenant à l'essence même du titre. Alors que beaucoup de Doom-like se complaisent dans l'action répétitive (Quake III, Turok...), No One Lives Forever se distingue par ses enjeux sans cesse renouvelés. En effet, bien que la majeure partie du temps, le soft propose de l'élimination brutale, il regorge aussi de nombreux d'objectifs et de challenges hétéroclites, comme de l'infiltration sans armement, avec des sacs à dérober, ou encore de la chute aérienne, avec un ennemi équipé d'un parachute à saisir au vol ! Il y a aussi les petites astuces à résoudre, comme se débarrasser de molosses pour entrer furtivement dans un lieu, sortir la bonne réplique pour soutirer des informations capitales ou encore utiliser à bon escient l'un de ses nombreux gadgets (l'épingle à cheveux, le rouge à lèvres explosif, les lunettes détectrices de mines, le parfum soporifique...) pour se sortir d'un pétrin. Mais la plus grande satisfaction reste tout de même la possibilité de choisir son approche (bourrine ou subtile) pour remplir les objectifs. Car la jouabilité et l'Intelligence Artificielle de NOLF offrent ces deux

fiche technique

Éditeur	Vivendi Universal Games
Développeur	Monolith Production
Genre	Doom-like kitch
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (1 bloc)
Nbre de niveaux	49 !!!
Spécial	Incompatible souris USB
Existe sur	PC



Dans cette mission, vous devez dérober des valises sans vous faire repérer par la police.



En combinant du phosphore à vos balles, vos tirs gagnent en efficacité !





L'univers de NOLF est un délicieux croisement entre celui de James Bond et d'Austin Powers !

alternatives. Un point important à souligner lorsqu'on sait que tous les FPS n'autorisent pas forcément plusieurs types de gameplay (cf. le très stérile Soldier of Fortune !). Ainsi, on pourra prendre davantage son pied en agissant furtivement (manchette dans la nuque, silencieux, snipe...) et alterner avec des actions plus directes dignes du poète Rambo !

« Graphisquement pas pourri » (© J'M Destroy)

Avec Half-Life, No One Lives Forever est le FPS le plus beau et le plus intéressant de la PS2. D'ailleurs, un collègue du magazine *Joystick* qui passait par là n'a pas pu s'empêcher de remarquer que les protagonistes étaient mieux modélisés que dans la mouture PC. Ah bravo, merci du renseignement Ackboo, heureusement qu'tu es là ! D'autant plus que la conversion mitigée de Soldier of Fortune (voir la preview !) sur cette même console vient conforter ce constat. Si, graphiquement, NOLF est une véritable réussite, en revanche, au niveau du frame-rate, on note de légères baisses qui varient selon la complexité 3D des niveaux. Heureusement, seuls les spectateurs pourront remarquer ce petit inconvénient. Car les joueurs, eux, seront suffisament immergés dans l'action pour ne pas percevoir ces quelques désagréments. Bref, on obtient plus de points positifs que d'aspects négatifs. Alors pourquoi continuer à chipoter ?

NOLF Rulez !

En résumé, vous avez donc un soft plutôt bien fichu techniquement, qui jouit également de phases assez riches pour rompre avec la redondance que peuvent proposer les habituelles productions du genre. Sans parler d'une jouabilité à 2 niveaux vous permettant de diversifier votre plaisir de « fragger » de manière sophistiquée ou sauvage. Et puis, n'oublions pas le scénario, qui demeure captivant avec ses nombreuses références parodiques de James Bond, apportant au soft une âme et un cachet particuliers. Ajoutez à cela une difficulté extrêmement bien dosée qui le destine aussi bien aux hardcore gamers qu'aux néophytes avides de nouvelles expériences ludiques, et vous obtenez un Doom-like vraiment très abordable. Avec son univers kitch digne d'Austin Powers et son humour décalé, NOLF est plus que jamais le FPS du moment à posséder. De plus, sa durée de vie très longue, due à sa multitude de stages (15 campagnes composées de 49 stages !), fait de lui un jeu qu'on ne termine pas en l'espace d'un après-midi. En somme, le titre allie avec brio intérêt de jeu, originalité et action effrénée ! Un must !

Kendy

Notes



16 Technique
Les déplacements sont la plupart du temps très fluides, malgré de légers ralentissements occasionnels.

17 Esthétique
Le rendu des personnages fait très « cartoon » et colle agréablement au cadre « sixties » du jeu !



16 Animation
Les ennemis roulent dans les escaliers et se défenestrent des rambardes ! Trop puissant !

18 Maniabilité
La prise en main est immédiate et l'interface assez simple d'accès !

17 Sons
Les bruitages et les musiques illustrent avec efficacité l'intensité de vos missions.

18 Durée de vie
15 campagnes composées de 49 niveaux !!! À moins de s'appeler Arnaud Chaudron, vous en avez pour des semaines !



+ Plus
Des missions variées. Possibilité d'approche subtile. Un univers parodique.

– Moins
De légères baisses de frame-rate. Pas de compatibilité souris USB.

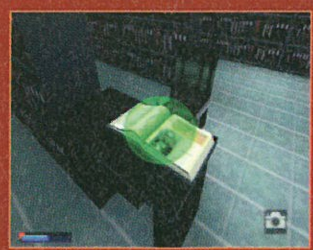


8/10 Note d'intérêt

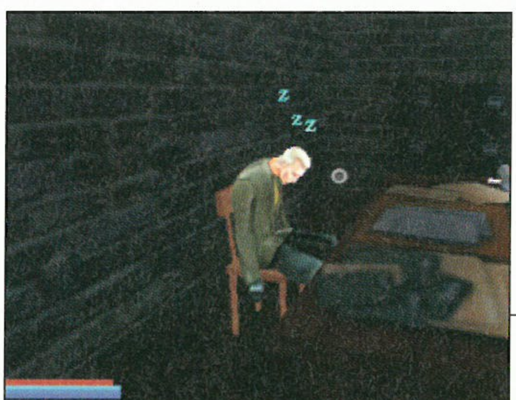
Plus loin...

Sur le site Internet officiel de NOLF, on peut apprendre des détails croustillants sur la vie de Cate Archer. Par exemple qu'elle est née en Écosse en 1948 au mois de mars et que les contractions de sa mère ont duré 20 heures ! Qu'à la suite de cette expérience, cette dernière est morte trois semaines plus tard, et que son père s'est suicidé d'une balle dans la tête en 1956... Bref, que des infos glauques ! Pour en apprendre davantage, une seule URL de circonstance : www.noonelivesforever.com/operative/

Les Intelligences Items



Pendant votre périple, vous pourrez tomber sur des valises, des enveloppes ou encore des livres très spéciaux appelés Intelligences Items. Vous les reconnaîtrez par leur aspect orangé. Outre les diverses informations qu'ils contiennent, ils vous procurent, en nombre suffisant à la fin de chaque mission, de la vie supplémentaire, des gilets protecteurs ou encore des capacités rehaussées. Parfois, les Intelligences Items seront dissimulés habilement dans les décors et il faudra utiliser vos lunettes photographiques pour les dénicher ! Supeeeeer...



Profitez du sommeil de ce vigile pour fouiller dans ses papiers.

L'avis de Kendy

Les FPS de qualité ne sont pas nombreux sur PS2. Alors, lorsqu'on tombe sur une perle, on ne peut s'empêcher d'exulter de joie ! NOLF est aussi diversifié et bien ficelé qu'un Half-Life, et ce, malgré son univers rétro sciemment kitch qui tranche avec la « glauquitude » des softs du genre. Et l'argument qui tue : vous en avez pour des semaines.

L'avis de Willow

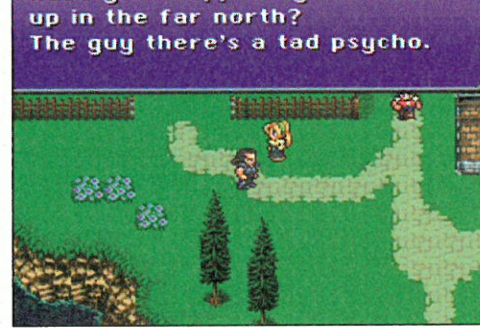
Un univers « pop-kitch », des phases de jeu variées et originales, un humour omniprésent... contrairement à la majorité des FPS, No One Lives Forever a le mérite de sortir des sentiers battus. En plus, le titre de Monolith ne se finit pas en deux après-midi, et pour une fois, l'I.A. tient la route. Une excellente surprise !

PSone · mega Joypad star

Final Fantasy VI

Le titre le plus applaudi de l'histoire de Squaresoft arrive en France avec 7 années de retard. Le miracle a pris un coup de vieux, mais la magie opère toujours. Le tout pour 15,99 € seulement !

Dans le numéro 31 de Joypad, on pouvait lire le premier test de Final Fantasy VI : « Oh le beau décor, oh mon dieu ! Oui, on peut le dire, de beaux décors, c'est la devise de ce jeu. Ici, la qualité graphique est à même de vous laisser sur le sol tant les différents ombrages de la forêt sont réalistes. » Ou encore : « Jamais des graphismes n'ont atteint un degré tel de perfection. Jamais des musiques n'ont été aussi pures et proches des oreilles du pauvre joueur qui n'en revient toujours pas. Alors, il est vrai que ce jeu est en japonais, je sais aussi que c'est un jeu de rôle, genre pas toujours apprécié des joueurs, mais il fallait juste que vous sachiez qu'il fera date. » Suivaient les notes : 19, 19, 20, 19, pour un total de 98 %. À l'époque, c'était le règne de la Super Nintendo et de la Megadrive. La PlayStation était un projet avorté de CD-Rom, la Saturn une planète pas encore en orbite, et nous étions encore bien naïfs. Pourquoi naïfs ? Tout simplement parce qu'à ce moment, les seuls





RPG disponibles en France étaient ceux proposés en anglais (monnaie courante) par Sega sur Megadrive, et qu'il nous semblait évident qu'un jeu aussi révolutionnaire que Final Fantasy VI ne pouvait pas passer à côté d'une sortie européenne. Malheureusement, chez Nintendo Europe, on en a décidé autrement, et quelques vagues daubes développées par des studios américains, comme Mystic Quest ou Secret of Evermore, ont pris le pas sur ce chef-d'œuvre. Aujourd'hui, en 2002, justice est faite.



Un moment-culte : l'obtention de l'aéronef par Setzer.

Saga de légende

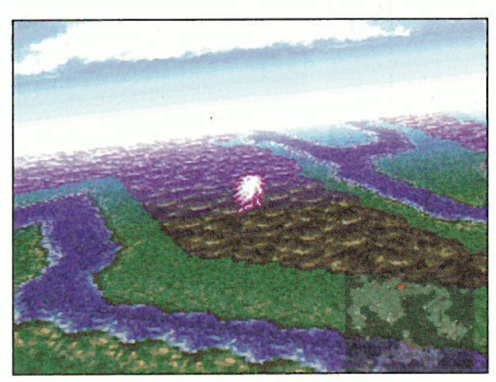
Apogée de la série, Final Fantasy VI est le volet qui propose le scénario le plus fouillé, les personnages les plus attachants et l'ambiance la plus captivante. Dans un monde à mi-chemin entre la fantasy et le baroque, en attendant le cyber-punk paysan du 7e volet, l'Empire fabrique secrètement des robots possédant des pouvoirs étranges. Le secret de cette puissance vient des Espers, des créatures fantastiques chassées pour leur magie par les humains crapuleux. Exploités et pressés comme des citrons dans les usines de l'Empire, ils sont malgré eux les instruments de la destruction et de la mégalomanie. Pour contrer cet Empire, 14 personnes se dressent et défient Kefka, le général en chef, cruel et vaniteux. Chacun d'entre eux, pour des raisons qui leur sont propres, mèneront donc ce combat semblant pourtant perdu d'avance. Terra, hybride improbable d'humain et d'Esper, pourchassée par l'Empire, Edgard Figaro, le prince rebelle, Gau, l'enfant sauvage, Cyan, à la famille empoisonnée par Kefka, et tous les autres verront leurs routes se croiser afin de mener à bien leur combat. La suite, tous les gros gamers qui ont découvert le jeu en japonais, en américain, ou plus récemment en émulation sur Internet, la connaissent. De passages-cultes en scènes émouvantes, Final Fantasy VI se déroule sans accroc,



Nos héros affrontent Efrit et Shiva, deux Espers qui croient se trouver face à des ennemis.

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Squaresoft
Genre	RPG culte
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités (1 bloc)
Nbre de CD	1
Spécial	Démo de FFX PS2
Existe sur	Super Famicom





avec une fluidité et un naturel qui ont malheureusement cédé le pas à beaucoup de passivité dans les jeux de rôle actuels. Apogée du « old school » dans la représentation, FF VI ne souffre pas encore du syndrome « théâtre de marionnettes » qui touche désormais la plupart des jeux du genre.

L'un des plus grands jeux Super Nes enfin édité... par Sony



Le géant d'en face risque bien de se faire fumer par Ramuh, le vieux seigneur de la foudre. Toujours présentes, les invocations sont très efficaces, mais une seule fois par combat.

Une adaptation discutable

Dans sa version Super Nes, Final Fantasy VI était parfait. Sur PlayStation, une console de génération supérieure, il pouvait être mieux. Malheureusement, ce n'est pas le cas. Premier reproche : les temps de chargement. Un combat commence, chargement. Un coup d'œil dans le menu, chargement. On entre dans un village, chargement. Non pas qu'ils soient inexistants dans les autres titres de la console, mais ici, rien n'est optimisé. En exemple, prenons FF VII qui charge une ville dès que vous en approchez. Parlons aussi du Mode 7. Révolutionnaire à l'époque, ce principe de déformer une image en 2D pour donner une impression de profondeur a été émulé avec beaucoup de maladresse, ce qui rend les phases de jeu en extérieur moins fluides qu'à l'époque 16 bits. Quelle honte ! Sous prétexte de nous offrir de nouvelles cinématiques qui, finalement, n'apportent pas grand-chose, Squaresoft ne pousse pas trop la performance.

Un chef-d'œuvre indiscutable

Les autres problèmes du jeu viendront ensuite de son âge. À l'époque de la PlayStation 2, il semble en effet bizarre de sortir la version PSone d'un vieux jeu Super Nes. On ne peut donc pas vous cacher que Final Fantasy VI est à la fois beau et laid. Beau pour l'époque, laid pour les critères d'aujourd'hui. Les anti-nostalgiques et autres débutants ne lui jetteront même pas un regard. Les vrais fans, qui l'attendent depuis longtemps, seront aussi déçus de savoir que le jeu reste en anglais et qu'une traduction française n'a pas été faite. Mais c'est quand même là que la magie du jeu opère ; après avoir énuméré tous ces reproches, je n'ai qu'une envie : y rejouer. Non pas par esprit de nostalgie, mais parce que le jeu est super intéressant, tout simplement. Scénario très bien ficelé, système de combat complexe grâce à la diversité des stratégies possibles offertes par chaque personnage, ambiance envoûtante, tout est fait pour que vous restiez bloqué sur ce jeu. Un titre magnifique qui ne parvient pas à être gâché, malgré la flemme de certains programmeurs. Vendu à 15,99 euros avec une démo de Final Fantasy X, FF VI connaîtra enfin les rayonnages des grandes surfaces dans une tenue plus proche du t-shirt pub que du manteau princier, mais l'habit ne fait pas le moine. Une merveille...

Greg



Kefka est un méchant comme on les hait : veule et cruel.

Chocobo comme un camion

À l'instar des autres volets de la série, Final Fantasy VI propose bien entendu d'user des Chocobos comme moyen de locomotion afin de se déplacer plus vite et sans mauvaises rencontres. Le Mode 7 utilisé fera sourire aujourd'hui, mais à l'époque, la performance était impressionnante.





Notes

7 Technique — Un simple portage ridicule, aux temps de chargement et de sauvegarde indignes de ce chef-d'œuvre.

15 Esthétique — Les nouveaux venus trouveront le jeu laid, les habitués de la 2D replongeront dans l'océan graphique du grand Square.

10 Animation — Peut-on parler d'animation dans un jeu où il n'y en a pratiquement pas ? Heureusement, l'intérêt n'est pas là.

12 Maniabilité — Irréprochable à l'époque, la maniabilité a pris un coup de vieux. Persos lents...

19 Sons — L'une des dix meilleures bandes-son de l'histoire du jeu vidéo.

20 Durée de vie — Considéré par beaucoup comme le plus grand RPG de tous les temps, FFVI justifie amplement ce titre.

+ Plus — Un jeu-culte enfin disponible en France. La magie de Square à petit prix !

– Moins — Une adaptation laborieuse. Le jeu reste entièrement en anglais. Les jeunes ne peuvent pas comprendre...

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Déchaînant les passions sur le Net, FF VI est le sujet d'entreprises titanesques. On trouvera donc sur www.ff6sol.com un projet complètement fou, celui de donner une suite à FF VI. Certains trouveront ca prétentieux, d'autres audacieux, mais en tout cas, le projet a le mérite d'exister.

L'avis de Greg

Vu à travers des yeux d'aujourd'hui, FF VI a perdu de son éclat, paraît-il. À la manière de Dieu qui reconnaîtra les siens, le vendeur de jeux vidéo distinguera maintenant le fan de la première heure de celui attaché uniquement aux « graphiques qui sont beaux ». Indispensable, évidemment.

L'avis de Gollum

Final Fantasy VI reste le titre qui aura le plus marqué ma vie de joueur. Un RPG d'une qualité esthétique et scénaristique exceptionnelle pour l'époque (1994). Des musiques qui resteront à jamais gravées dans mon cœur (encore aujourd'hui). Une profondeur impressionnante (éternellement). Tout simplement divin. Que d'émotions...

Toutes les sorties européennes

Ce matin je me suis réveillé avec une pêche impressionnante. Dans cet état d'esprit particulier, on se dit que rien ne peut vous arriver. Que même les notes bien péraves des Zappings ne pourront pas vous atteindre. Et là soudainement, la vraie cata. Après avoir halluciné sur des Tests d'une qualité historique, c'est fou ce que le poids des mauvaises notes devient vite insupportable. Allez, pas de pitié pour les pourris !

Breath of **Fire**

Excellent RPG en son temps, Breath of Fire connaît une nouvelle jeunesse sur GBA. Cette nouvelle version, aux graphismes plus adaptés qu'améliorés, est cependant super agréable à jouer, le titre étant scénaristiquement rebondissant et bourré de charme, avec des persos charismatiques. Malgré le côté un peu « basique » du jeu, il n'en garde pas moins son intérêt. Parfaitement adapté à la portable de Nintendo, BoF, avec son option permettant de sauvegarder à n'importe quel moment, sera bien plus qu'un substitut de Golden Sun bientôt chez nous. En plus, le texte est intégralement en français, et ça c'est la classe...

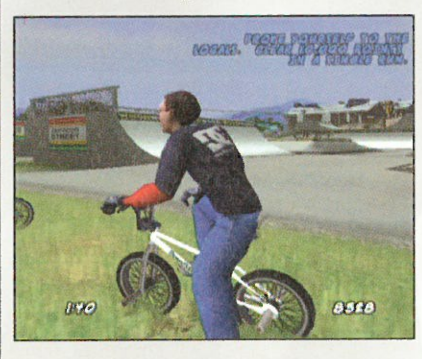
Greg



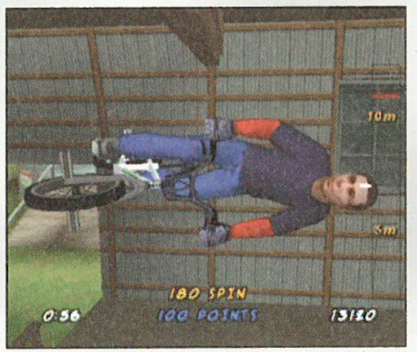


7 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **Game Boy Advance**

Dave Mirra **Freestyle** BMX 2



C'est très tendance ces derniers temps, lorsqu'un développeur décide d'adapter un titre sur une autre console, il s'agit neuf fois sur dix d'un simple portage. Dave Mirra 2 n'échappe pas à cette « règle ». Les développeurs auraient pu profiter des capacités de la console pour opérer un ch'tit lifting graphique. Que nenni mes frères, rien ne distingue cette mouture Xbox de la version PlayStation 2 (je n'ai pas l'impression de me répéter). Le rendu est toujours aussi froid et les animations font super pitié. Mais au-delà de ces considérations techniques, Dave Mirra 2 pèche également par un manque de fun flagrant dû en grande partie à une gravité lunaire



lors des sauts et à des grinds à la limite du surnaturel ! Un second opus très en deçà du premier volet sur PSone. À oublier...

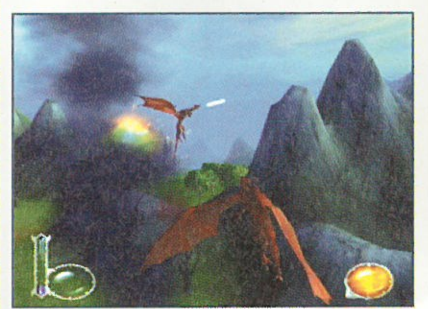
Willow



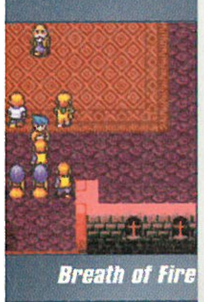
4 — *Éditeur* : **Acclaim** — *Machine* : **Xbox**

Drakan The Ancients' Gates

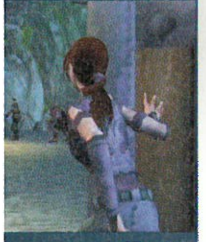




Suite de Drakan sur PC, ce jeu d'action-aventure s'est avéré bien plus intéressant et fun qu'on ne l'eût imaginé. Dans un univers 100 % heroic-fantasy, vous incarnez une jeune femme et devez sauver le monde. Un scénario classique, pour une aventure qui vous fera progresser dans des environnements très variés et gigantesques ! Les phases d'action sont nombreuses, mais le gameplay laisse aussi la part belle



Breath of Fire



Drakan The Ancients' Gates

à des éléments RPG. Il faudra gagner des niveaux d'expérience, gérer l'équipement, apprendre la magie, participer à des sous-quêtes… Vous pourrez également monter à dos de dragon pour explorer, mais aussi pour blaster vos ennemis. Malgré un petit manque de pêche, un côté mal fini et une réalisation pas au top, l'aventure s'avère longue et vraiment prenante. Un bon investissement, surtout si vous appréciez les univers médiévaux typés jeu de rôle.

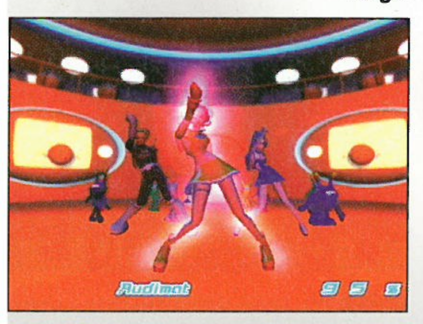
Julo



Space Channel 5

Et voilà un des meilleurs jeux musicaux existants qui arrive sur PS2. Bien qu'il n'y ait aucune différence avec la version DC, l'ambiance reste extraordinaire, avec une Ulala super sexy et des aliens dansant comme des dieux. La musique est bien pêchue et le système de jeu super original, vu que les indications sont exclusivement auditives et n'apparaissent pas à l'écran. Les chorégraphies sont vraiment classes, avec un bon rythme. À noter aussi la présence d'un sélecteur 50/60 Hz. En revanche, grosse ombre au tableau, comme Parappa The Rapper 2, le jeu se termine en une heure, voire moins. Mais pour peu que l'on accroche, on y revient très facilement. Perso, j'attends le deuxième volet avec impatience !

Angel





Fuzion Frenzy

Fuzion Frenzy est un titre axé multijoueur (on peut jouer jusqu'à quatre sur un même écran) qui propose plus de quarante mini-jeux. Plus de quarante, ce n'est pas rien ! Bon, alors évidemment, comme on dit souvent, il faut choisir la quantité ou la qualité. Là, le choix a été clair… Pas franchement laid – normal, on est sur Xbox, la machine qui rend beau – Fuzion Frenzy ne se démarque en tout cas aucunement question réalisation. Du côté des épreuves, on fait la course, on se rentre dedans, on attrape des bonus, on se tape dessus… C'est vraiment super basique mais ça fonctionne assez bien à plusieurs. Un jeu pas prise de tête et tout juste assez réussi dans son genre pour pouvoir être qualifié de « gentillet »…

Chris







ESPN Winter X Games Snowboarding 2

Pour entrer dans le vif du sujet, sachez que ce second opus d'ESPN X Games possède de bonnes idées, comme un mode Carrière haletant, mais qu'à côté de cela, se greffent des problèmes de réalisation et de gameplay. Si les mouvements des rotations sont réalistes et bien traduits à l'écran, en revanche, la facilité d'exécution des grinds rend la jouabilité inintéressante. De plus, l'option Freeride offre des couloirs trop exigus pour nous permettre de prendre notre pied. En substance, le soft reste dans les extrêmes avec des points excessivement positifs et négatifs, sans proposer de juste milieu. Ce qui fait d'ESPN un titre de glisse fort moyen.

Kendy

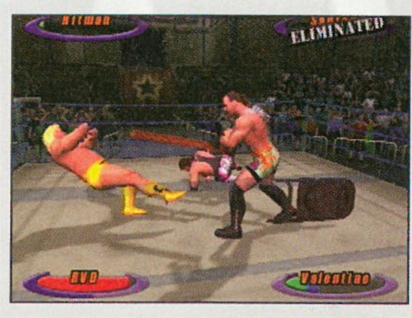


Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
5

Legends of Wrestling

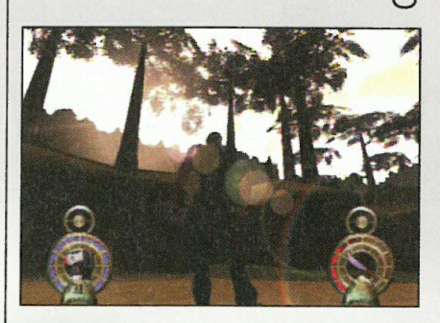
Déjà, les jeux de catch, c'est rarement intéressant, mais avec Legends of Wrestling, c'est carrément soporifique ! Bien qu'aucune licence ne soit utilisée, le titre permet d'incarner une quarantaine de légendes du catch, comme Hulk Hogan ou Ted Dibiase. Ce sont donc des papys en slip qui s'affrontent, supeeer. Les modes de jeu ne sont pas nombreux par rapport aux WWF de THQ. Théoriquement, on aurait pu avoir des joutes marrantes à 4 simultanément avec un boxon hors normes où même l'arbitre peut s'en prendre plein la tronche. Mais c'est tellement moche et mal animé… Quant à la jouabilité, elle n'est pas géniale, loin s'en faut, notamment à cause d'un système de contre complètement nase.

Angel





Shadowman : The Second Coming



Moyen. Très moyen. C'est bien ce qu'on est forcé de penser de cette suite du titre qui avait fait ses débuts console sur N64, avant d'être agréablement décliné sur Dreamcast et honteusement adapté sur PSone. De nouveau dans la peau de Mike LeRoi, qui devient, la nuit et dans le monde des morts, le Shadowman, vous devrez cette fois affronter les Gregori, des démons tout ce qu'il y a de plus bibliques. L'aspect vaudou et l'ambiance déjantée du premier volet ont disparu, pour laisser la place à un titre nettement plus classique, dont le frame-rate poussif et la réalisation d'un autre âge n'inspirent que très

Shadowman : The Second Coming



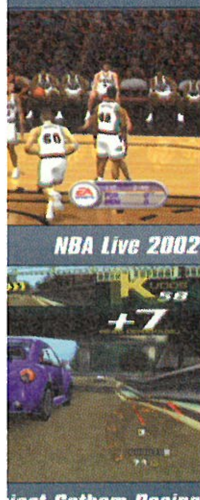
Fuzion Frenzy



ESPN Winter X Games Snowboarding 2



ro Evolution Soccer



NBA Live 2002

ject Gotham Racing

Salt Lake City 2002

peu d'enthousiasme. Le gameplay n'enlève malheureusement pas cette impression de jouer à un vieux soft d'action/aventure miraculeusement réchappé du passé. Le scénario non plus... À consommer à la limite en offre promotionnelle (en coffret avec le DVD du film *Incassable* pour seulement 60,83 euros).

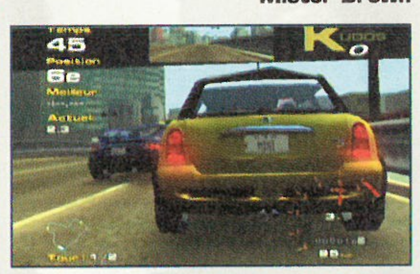
RaHaN

5 — Éditeur : **Acclaim** — Machine : **PlayStation 2**

Project Gotham Racing

Bien que les avis soient partagés à la rédac, je maintiens et clame haut et fort que MSR sur DC était un bon jeu novateur, une échappatoire pour les détracteurs de GT3 et autres courses de bagnoles sans originalité. Pour la sortie européenne de la Xbox, Microsoft édite Project Gotham Racing, frère jumeau de MSR, à une différence près : le nouveau système de Kudos (points accordés en fonction de votre conduite) ne permet plus d'en perdre. PGR tombe donc à son tour dans les mêmes travers que ses concurrents, à savoir son manque d'intérêt. Au volant de nombreuses caisses de prestige (Mercedes, Audi...), la conduite reste cependant très agréable, avec des modèles physiques réalistes accompagnés de déformations sur la carrosserie. Mais malgré l'énorme quantité de circuits (plus de 200 !), PGR est un jeu dont on se lasse rapidement.

Mister Brown

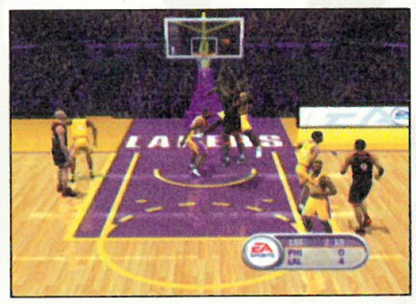


7 — Éditeur : **Microsoft** — Machine : **Xbox**

6 — **pour ceux qui ont MSR**

NBA Live 2002

Ceux qui espéraient quelques changements de cette mouture Xbox se sont fourré le doigt dans l'œil jusqu'au coude. Malgré la puissance de la machine, cette version de NBA Live 2002 est en tous points identique à son homologue PlayStation 2, donc pas indispensable. Les gestes en défense sont toujours aussi approximatifs, tout comme les feintes, et en dehors des dunks, les animations des joueurs manquent incroyablement de naturel. Pour achever le tout, la vitesse exagérée des déplacements (vive Charlie Chaplin !) rend les phases de jeu



particulièrement brouillonnes. Fans de ballon orange, suivez notre conseil : oubliez ce titre d'un autre âge développé avec paresse et patientez bien gentiment jusqu'à la sortie du fantastique NBA 2K2 de Sega Sports, vous verrez, c'est définitivement un autre monde !

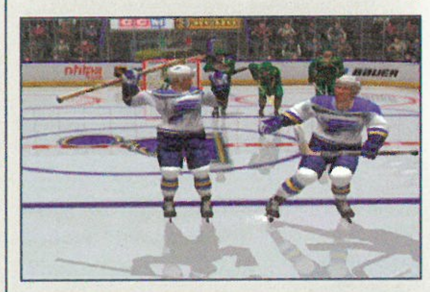
Willow

6 — Éditeur : **EA Sports** — Machine : **Xbox**

NHL Hitz 2002

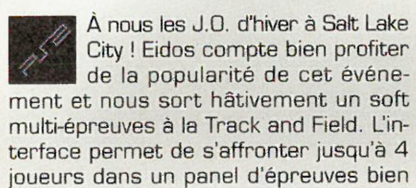
NHL Hitz est un soft de hockey à la prise en main très arcade. En effet, les matchs proposent des rencontres en formation de 3 contre 3 à la manière d'un NBA Jam. D'ailleurs, les analogies avec ce jeu de basket (du même développeur) ne s'arrêtent pas là puisqu'on retrouve dans NHL Hitz une maniabilité et un système de jeu similaires (palet en feu, passe, tir, touche de patinage rapide). Doté d'une réalisation assez banale et de divers modes à foison (Exhibition, Head to Head...), le soft ne se destine pas aux amateurs de jeux de sport techniques. Du coup, vous en ferez rapidement le tour le temps d'un après-midi. Dommage, d'autant plus que le titre dispose de 30 équipes officielles de la NHL...

Kendy



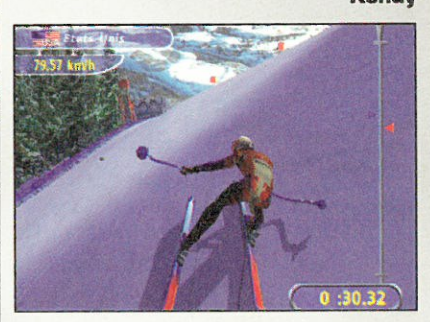
5 — Éditeur : **Midway** — Machine : **Xbox**

Salt Lake City 2002



À nous les J.O. d'hiver à Salt Lake City ! Eidos compte bien profiter de la popularité de cet événement et nous sort hâtivement un soft multi-épreuves à la Track and Field. L'interface permet de s'affronter jusqu'à 4 joueurs dans un panel d'épreuves bien limité, six pour être précis ! Vous retrouverez du bobsleigh, de la descente, du saut, de la glisse acrobatique, et pour finir, du slalom en snowboard et en ski. Première constatation : offrir seulement 6 disciplines, c'est se foutre un peu de la gueule du cli... euh, du joueur ! Et puis, la réalisation s'avère décevante et le gameplay monotone. Malgré le sceau officiel des J.O. très vendeur sur le package, on n'atteint aucunement les sensations ludiques d'un T&F de Konami par exemple. Bref, vous l'aurez compris, Salt Lake City 2002 remporte allégrement la médaille d'or du jeu le plus scandaleux du mois !

Kendy



2 — Éditeur : **Eidos** — Machine : **PlayStation 2**

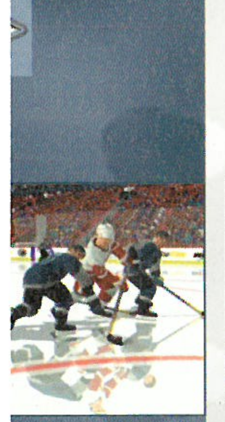
Pro Evolution Soccer

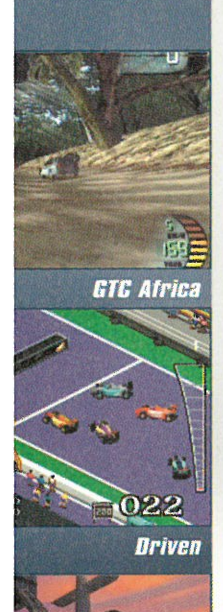


Ne vous emballez pas, cette version PSone de PES n'est qu'une réactualisation d'ISS Pro Evolution 2 sorti il y a un an. Les graphismes restent sensiblement les mêmes et les animations n'ont pas bougé d'un iota. Les seuls changements proviennent des statistiques remises à jour et des commentaires identiques à ceux de la version PS2, donc mauvais. Malgré cela, PES reste indéniablement un grand jeu qui permet à tous les fous du ballon rond de s'en donner à cœur joie. On remarquera en passant que le titre a pris un sérieux coup de vieux depuis la sortie de l'édition 128 bits. Attention néanmoins, pas de méprise, cela reste une valeur sûre pour tous ceux qui ne possèdent pas ISS Pro Evolution 2 !

Angel

9 — Éditeur : **Konami** — Machine : **PSone**


NHL 2002


GTC Africa

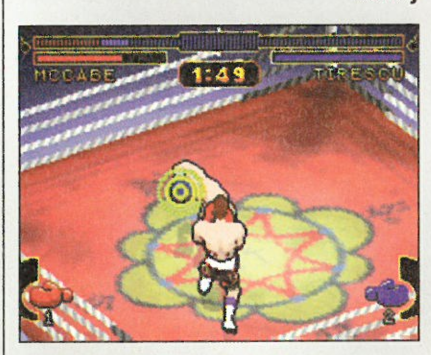
Driven

Monstres et Cie

Mike Tyson

Le très zen Mike Tyson fait son entrée sur le ring de la GBA. Bien que le soft propose des effets techniques assez sympathiques comme des rotations lors de vos déplacements, il faut avouer que le gameplay n'a rien de reluisant. Quelques feintes de corps sont possibles, mais les parties se résument vite à du matraquage de boutons avec un système d'accumulation de force lorsque vous maintenez enfoncées les touches. Doté de 8 boxeurs et d'une tripotée de modes de jeu (Carrière, Multijoueur, Showcase...), Mike Tyson n'arrive toutefois pas à convaincre en raison de sa jouabilité trop brouillonne et simpliste. De plus, les animations ne sont guère fournies et les graphismes trop sommaires. Espérons que Mike ne vienne pas me casser la gueule après avoir lu ce zapping...

Kendy

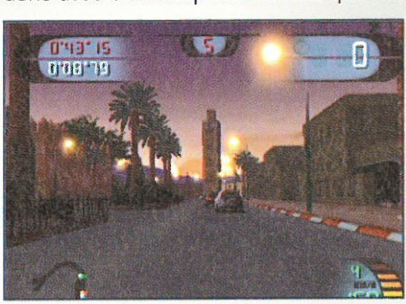


3 Éditeur : Ubi Soft
Machine : Game Boy Advance

GTC Africa

Alors que la plupart des éditeurs suivent les traces de WRC et se consacrent au développement de jeux de rallye, Ubi Soft prend des chemins de traverse et édite un titre qui sort... des sentiers battus. GTC Africa vous fera parcourir l'Afrique dans toute son immensité et dans toute sa splendeur. Avec des environnements d'une beauté à couper le souffle (savane, jungle profonde, chutes d'eau...) et de très beaux effets visuels, les 18 pays que vous devrez traverser en mode Championnat ou Course unique sont un dépaysement total. Malheureusement, pour un jeu de course, cela ne suffit pas. Les différentes voitures, mal modélisées, sont lourdes et très peu maniables. C'est donc avec beaucoup de difficulté que l'on arrive à remporter chaque épreuve ou chacun des 12 challenges. GTC Africa passe donc à côté du sujet !

Mister Brown



5 Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2

Transworld Surf



Il y a peu, nous évoquions le problème dans une news consacrée à Kelly Slater's Pro Surfer : adapter en jeu vidéo une discipline aussi particulière que le surf tient du pari impossible. Pour tout vous avouer, on comptait un peu sur l'arrivée de la Xbox, mais malheureusement, les capacités de la console de Microsoft n'y changeront rien. Ben ouais les gars, le surf ça se vit, un point c'est tout. En dépit d'une prise en main agréable, d'une modélisation des vagues assez convaincante et d'un rendu de la flotte plutôt réaliste bien qu'un peu aseptisé, TS n'offre au final pas grand-chose de palpitant question gameplay et feeling. Les possibilités de tricks sont trop limitées pour scotcher le joueur devant son écran. À quand la vraie vague métaphysique virtuelle ?

Willow

4 Éditeur : Infogrames
Machine : Xbox

Monstres et Cie

La nouvelle politique de Disney semble être de situer l'intrigue de leurs adaptations vidéoludiques avant les films éponymes. On incarne au choix les gentils monstres Sulli le gros et Bob le petit cyclope, et on récolte des pots de vase gluante de différentes couleurs, matière première requise pour effrayer les Trouillards. Ces derniers sont des robots imitant des enfants qui crient lorsque vous leur faites des grimaces en reproduisant des combinaisons ultra-basiques. On passe d'un camp d'entraînement à un autre sans réel entrain, malgré le côté attachant des persos. La présence d'ennemis n'endigue pas cette sensation de vide omniprésente. Les moins de 10 ans pourraient assurément y trouver leur compte (d'où la note).

Karine

6 Éditeur : Disney Interactive
Machine : PlayStation 2

NHL 2002

Avec ce portage de NHL 2002, EA Sports ne crée ni de bonne, ni de mauvaise surprise (cf. Zoom de SSX Tricky !). Une fois de plus, l'éditeur américain s'est contenté d'une simple copie carbone de la mouture PS2. Techniquement donc, rien à signaler, NHL 2002 conserve toutes ses qualités esthétiques, malgré un rendu graphique un peu moins brillant. En zieutant attentivement, on remarque aussi un peu plus de traces de patins sur la glace. Concernant le gameplay, en revanche, les développeurs auraient pu faire l'effort de revoir certains détails, notamment la difficulté du jeu, atrocement mal dosée : en Very easy et en Easy, le palet finit au fond des filets quasiment à chaque tir ; en Normal, en revanche, on transpire à grosses gouttes pour ne pas se faire laminer comme une bouse par des adversaires dopés aux stéroïdes.

Willow

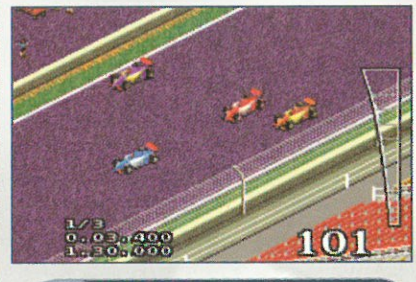


7 Éditeur : EA Sports
Machine : Xbox

Driven

Je m'attendais au pire avec cette conversion de *Driven* en jeu vidéo. Il est vrai que le film fut l'un des pires navets qu'il m'ait été donné de voir au cinéma. Le soft développé par Crawfish est en fait un jeu de course vu de haut à la F1 Circus (NEC). Une comparaison très flatteuse quand on connaît la qualité du titre de Human ! Le scrolling est rapide et fluide, et la maniabilité fort confortable, avec une prise en main très orientée arcade. L'interface gère même l'effet d'aspiration ainsi que les pertes de contrôle du véhicule. Avec ses 7 circuits et ses 6 modes de jeu (Arcade, Championnat, Course unique, Multijoueur...), Driven constitue au final une bonne surprise, comme on aimerait en voir plus souvent.

Kendy



7 Éditeur : Ubi Soft
Machine : Game Boy Advance



Xbox : petites économies

En attendant le mois prochain pour le gros de la gamme (volant et manette notamment), nous passons en revue la connectique que sort Saitek pour la Xbox. Ils proposent également un A/V Selector qui tombe à point nommé pour l'arrivée de nouvelles machines dans votre salon ! On se garde enfin un peu de GBA, pour pas changer, avec l'Action Replay qui lui est dédié.



Câble A/V S-Vidéo pour Xbox

Même chose que le câble Composite Standard, mais au format S-Vidéo (donc de meilleure qualité). Il remplace avantageusement le pack de connexion A/V Avancé officiel, même si du coup vous perdez des connexions (notamment la connexion optique pour le son Digital 5.1, et les renvois RCA du pack officiel). Si vous ne comptez pas connecter en numérique optique votre Xbox à un ampli audio/vidéo, c'est une économie agréable et peu handicapante.

Distributeur : Saitek
Prix : 12 € (environ 80 F)
Machine : Xbox



Câble RVB Péritel pour Xbox

C'est la meilleure méthode pour véhiculer le signal vidéo de votre console à l'heure actuelle (si vous n'avez pas une HDTV) : le RVB. Je rappelle en effet que dans l'ordre CROISSANT de qualité, on a le Composite RCA, le S-Vidéo, puis le RVB. Ce câble, une fois de plus, est standard, plaqué or, et comprend un renvoi Composite RCA en plus.

Distributeur : Saitek
Prix : 17 € (environ 110 F)
Machine : Xbox



Action Replay GBX

Greg me tanne depuis des mois pour mettre la main sur l'un d'entre eux, en voici enfin un, et pas des moindres. Ce pack Action Replay pour GBA comprend non seulement l'accessoire indispensable, mais aussi un CD et un câble USB pour relier le précieux accessoire au PC, et ainsi faciliter le téléchargement et l'utilisation de codes avec le site www.codejunkies.com. Je suis en revanche intrigué, car la cartouche dispose d'un petit bouton pressoir, qui, normalement, devrait servir à freezer le jeu pour faire des recherches de codes comme au bon vieux temps, mais la doc n'indique rien à ce sujet, et après essai, ça ne fonctionne pas... En tout cas, le logiciel, lui, réservé aux possesseurs de PC, permet de faciliter grandement l'entrée de nouveaux codes (sans pour autant permettre de les trouver soi-même). Un poil cher à mon goût tout de même, mais plutôt bien foutu.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 42,53 € (environ 280 F)
Machine : Game Boy Advance

A/V Selector

Ce petit truc très sympa permet de regrouper 4 sources vidéo, quelles qu'elles soient (consoles, DVD, etc.), et de les faire toutes converger vers une seule sortie. Quatre boutons en façade du boîtier permettent de sélectionner la source que l'on veut avoir sur la télé. Il faut bien entendu que les sources en question soient connectées en S-Vidéo ou en Composite sur l'A/V Selector, et que votre téléviseur dispose au moins d'une entrée S-Vidéo. La connectique comprend également, bien entendu, des entrées son RCA séparées pour chacun des 4 slots. Attention cependant, GIGA ENTOURLOUPE au tournant : Saitek commercialise ce même produit, dans deux packagings différents, l'un pour PS2 et l'autre pour Xbox. C'est le même produit, en tous points, mais à un prix différent ! En effet, il est à 30,34 euros (199 F) en « version » PS2... Achetez donc uniquement la version Xbox !

Distributeur : Saitek
Prix : 24 € (environ 159 F) pour la version Xbox
Machines : PlayStation 2, Xbox, Dreamcast, GameCube, DVD, magnétoscope, etc.

Câble A/V Composite Standard pour Xbox



Bon, vous en avez un officiel normalement livré avec la console, mais sachez que ça existe ! Il s'agit d'un câble audio/vidéo composite RCA tout ce qu'il y a de plus standard, avec des connexions plaqué or.

Distributeur : Saitek
Prix : 17 € (environ 109 F)
Machine : Xbox

Câble optique pour Xbox

Ce câble numérique optique permet de récupérer le signal audio digital pour le donner à manger à un ampli audio/vidéo (par exemple). Utilisé avec le pack connectique standard livré avec la console (qui comprend une connectique composite RCA et une sortie optique), il vous permettra de bénéficier, si vous avez l'équipement adéquat, de la meilleure qualité sonore possible, grâce au digital et surtout au son en 5.1 dynamique (cinq voies plus un caisson de basses). Attention cependant, il ne fait qu'un petit mètre cinquante de long, donc si votre ampli est loin de la console, ça peut vous poser des problèmes.

Distributeur : Saitek
Prix : 8 € (environ 54 F)
Machine : Xbox

Les Astuces par Kendy

La blague pourrie du mois :
Angel et un ami se croisent :
L'ami : Comment va la santé ?
Angel : Bof, j'ai fait un check-up le mois dernier et c'était pas brillant. Alors le médecin m'a conseillé de faire du sport.
L'ami : Et t'en fais ?
Angel : Ouais, je fais des « barres parallèles ».
L'ami : C'est quoi déjà ? Tu sais, le sport et moi...
Angel : Je vais boire un coup au troquet, ensuite je vais boire un coup au troquet d'en face, ensuite je reviens...

HALF-LIFE



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Dans le menu Cheat, faites ⇦, ⊡, ⇧, ◬, ⇨, ◎, ⇩, ⊗.
Entrez dans le menu des codes.

MUNITIONS INFINIES

Dans le menu Cheat, faites ⇩, ⊗, ⇦, ◎, ⇩, ⊗, ⇦, ◎.

MODE LENT

Dans le menu Cheat, faites ⇨, ⊡, ⇧, ◬, ⇨, ⊡, ⇧, ◬.

INVISIBILITÉ

Dans le menu Cheat, faites ⇦, ⊡, ⇨, ◎, ⇦, ⊡, ⇨, ◎.

MODE ALIEN

Dans le menu Cheat, faites ⇧, ◬, ⇧, ◬, ⇧, ◬, ⇧, ◬.

GRAVITÉ XEN

Dans le menu Cheat, faites ⇧, ◬, ⇩, ⊗, ⇧, ◬, ⇩, ⊗.

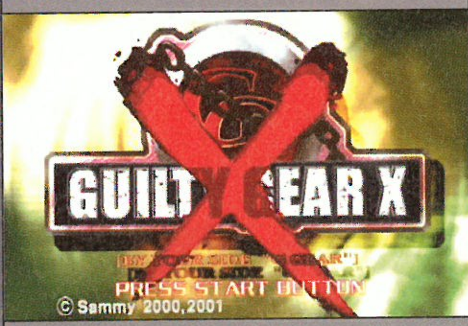
GUILTY GEAR X



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

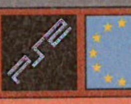
DÉBLOQUER DIZZY ET TESTAMENT

Sur l'écran-titre « Press Start », faites ⇩, ⇨, ⇨, ⇧, Start. Testament et Dizzy seront désormais disponibles dans tous les modes de jeu.



Effectuez les manipulations sur cet écran.

SPLASHDOWN



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

MENU DE TRICHE

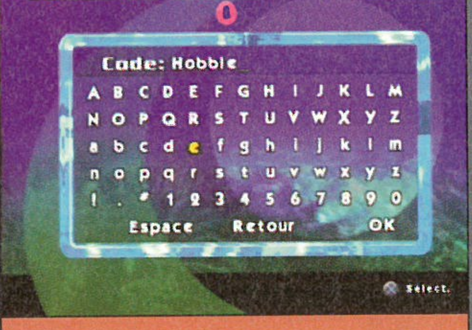
Entrez dans le menu des Options, puis maintenez enfoncé le bouton R2 en exécutant rapidement les combinaisons suivantes : ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⊡, ◎, ⊡, ◎. Cela aura pour effet d'activer l'écran de triche.

ENLEVER LES COLLISIONS ENNEMIES

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : TopBird. Désormais, vos adversaires ne pourront plus jouer des coudes.

CIRCUITS DIFFICILES AVEC L'I.A. NORMALE

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : Hobble



JAUGE DE PERFORMANCE AU MAXIMUM

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : PMeterGo

TOUS LES PILOTES

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : AllChar

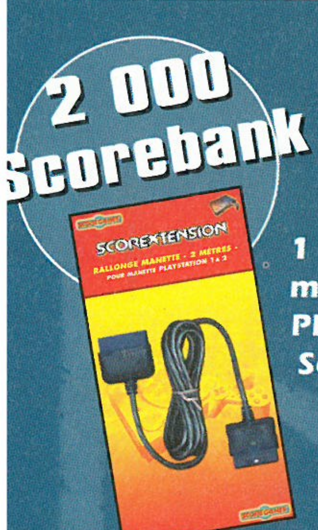




La Scorebank

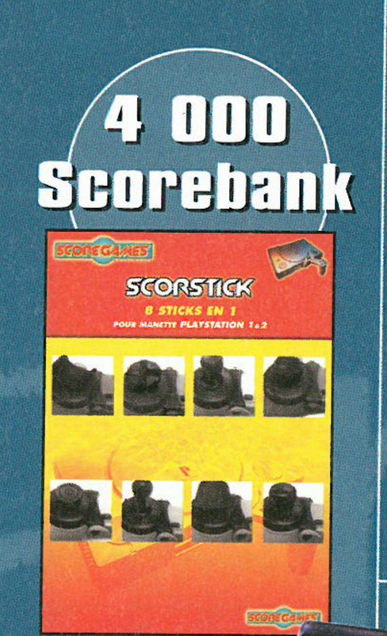
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



1 rallonge manette PlayStation Score-Games

4 000 Scorebank



1 Scorstick

6 000 Scorebank

+ 1,50 € : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

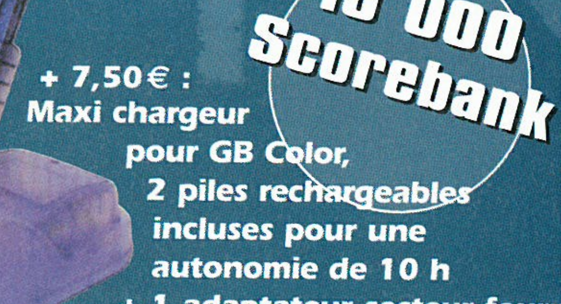
8 000 Scorebank



+ 4,50 € : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2



10 000 Scorebank



+ 7,50 € : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fourn
(GB Color vendue séparément)

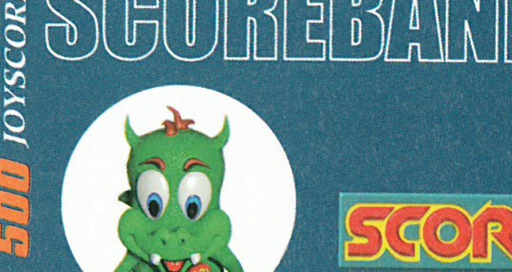




SCOREGAMES
MULTIMEDIA



500 JOYSCORES





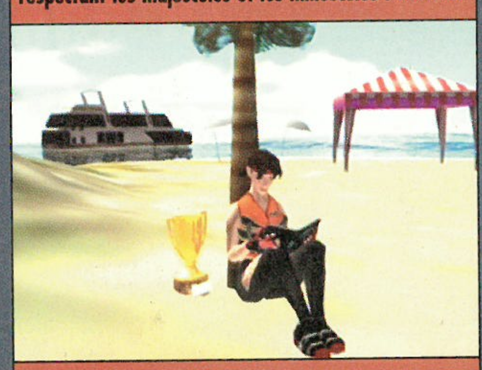
Les Astuces par Kendy

I.A. BALÈZE

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : AllOutAI

TOUTES LES SÉQUENCES DE FIN

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : Festival



CONTRE LA MONTRE AVEC UNE SOUCOUPE VOLANTE

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : IBelieve



Choisissez le mode Contre la Montre.

CONTRE LA MONTRE AVEC UN F-18

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : F18

MODE GHOST EN CONTRE LA MONTRE

Dans le menu de triche, entrez le code suivant en respectant les majuscules et les minuscules : SEADOO

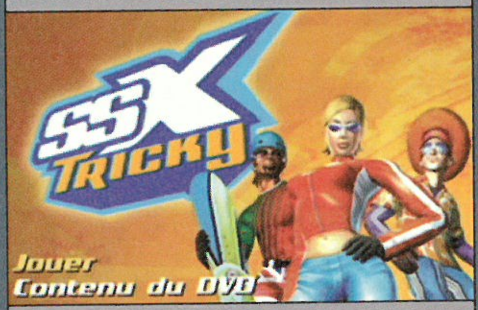
SSX TRICKY



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

JOUER AVEC MIX MASTER MIKE

Sur l'écran-titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑. Relâchez ensuite L1 + R1 : un son devrait confirmer que la manipulation a été exécutée avec maestria. Allez dans le menu de sélection des sportifs puis choisissez n'importe quel perso pour pouvoir jouer automatiquement avec Mix Master Mike. Pour annuler le code, il suffira de répéter la bidouille !



Effectuez les astuces sur cet écran.

PLANCHE MALLORA

Sur l'écran-titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 puis faites ⊗, ⊗, →, ◎, ◎, ↓, (△), (△), ←, (□), (□), ↑. Relâchez ensuite L1 + R1. Là aussi, un son devrait confirmer que l'astuce est activée. Allez dans le menu de sélection des surfeurs et choisissez Elise. Attention, ce bonus ne fonctionne qu'avec Elise !

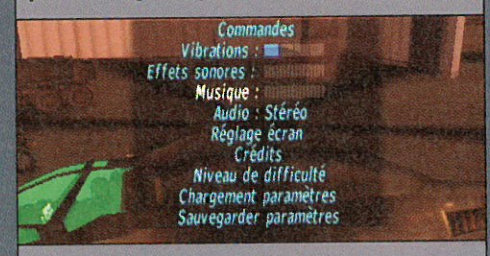
THUNDERHAWK : OPERATION PHOENIX



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez dans le menu des options de l'écran principal puis réglez la vibration à 1, les effets sonores à 0 et la musique à 0. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + ◎ + (□). L'indication « Spooky Cat » apparaîtra à l'écran pour vous signaler que l'astuce fonctionne !



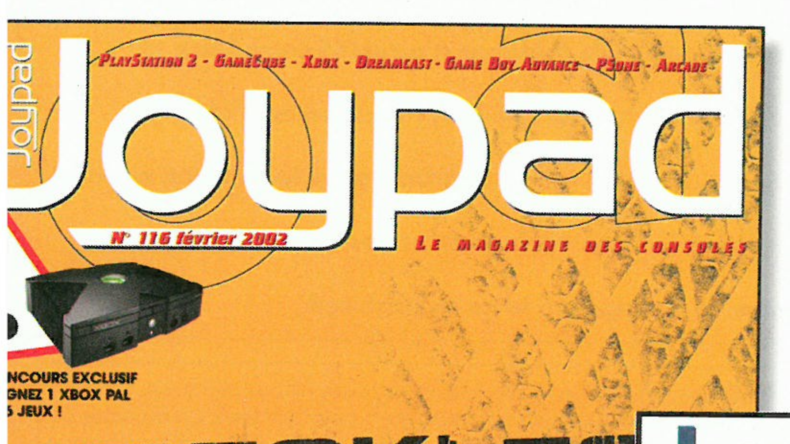
Réglez vos paramètres de cette manière.

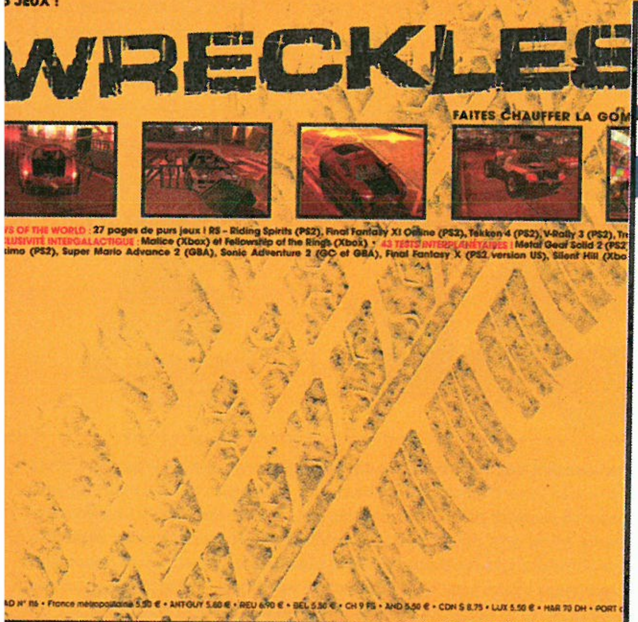


Toutes les missions seront disponibles.

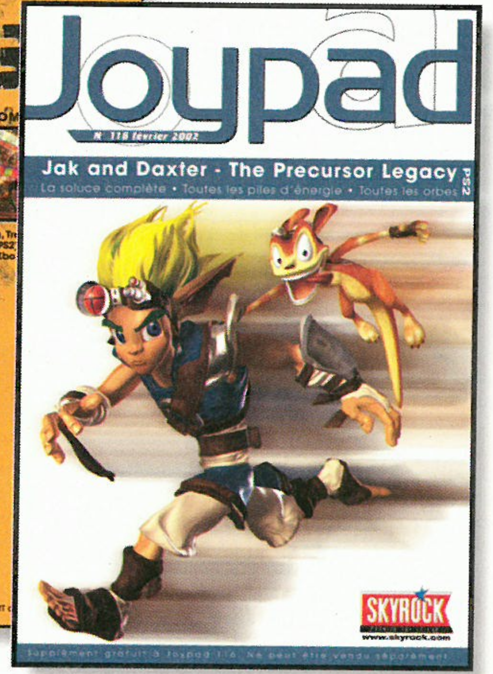


ABONNEZ-VOUS





Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



+ son booklet

1 an (11 n^os) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50 €~~* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPS17

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50~~ €*, soit 20,60 € d'économie !**

NOM ______________________

PRÉNOM ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ______ VILLE ______________________

E-mail : ______________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat-lettre

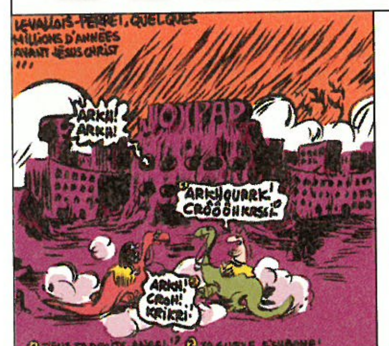
❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____

Expire le __ __

Date et signature obligatoires :

Offre valable jusqu'au 31/12/2002 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑





Parmi les sujets les plus abordés ce mois-ci, le contraste d'actualité entre Xbox et GameCube. Et ce n'est pas ce numéro de Joypad qui vous rassurera sur l'absence d'annonces GC... malheureusement. Gardons notre sang-froid pour le moment, en tout cas. Vous commencez à parler du jeu en ligne également, et pas toujours avec un enthousiasme débordant, comme en témoigne la lettre de Sephiroth.

WILLOW ! C'EST TOI ?

Bonjour, je suis un lecteur de 38 ans et c'est avec plaisir que je retrouve Joypad tous les mois.

Tu n'es pas loin d'établir un record, je crois : celui du lecteur le plus âgé publié dans le courrier !

Je suis un fidèle de Nintendo. J'apprécie leurs jeux bien sûr, mais aussi leur ligne de conduite : « Sortons moins de jeux mais essayons d'innover autant que possible. »

Mouais. Ça, c'est surtout leur discours marketing plus que leur ligne de conduite réelle. Même si, fort heureusement, leurs jeux sont en général assez évolués et surtout impeccablement finis, bien pensés et extrêmement jouables, certains ne brillent pas par leur innovation : Super Smash Bros Melee, par exemple, ou les jeux GBA (quoique pour la GBA, le problème est très nettement différent, eu égard à la machine en elle-même).

Le sujet de ma lettre, c'est le niveau de difficulté de certains jeux. Quand je prends un jeu de Miyamoto, je suis certain d'aller au bout. Et je pense que c'est là une des clés du succès de Nintendo. Les jeux peuvent être très longs, mais on progresse. On ne reste pas bloqué sur un boss ou un passage pendant des heures. Tout ceci reste du plaisir. Certains éditeurs tiers auraient-ils oublié cette notion ? J'ai passé 60 heures de plaisir mais aussi d'énervement (la mission Floyd dans le vaisseau spatial Anubis) sur Jet Force Gemini, pour finalement buter sur un boss de fin de jeu à mon avis imbattable.

Peut-être que tu te fais vieux ? Je plaisante, détends-toi...

Je viens de finir Conker que j'ai trouvé époustouflant. Toutes ces parodies de films, ces dialogues, ce plaisir... jusqu'au boss de fin que j'ai battu je ne sais toujours pas comment. (...) Voici l'ensemble des cartouches qui resteront au fond de leur boîte dorénavant.

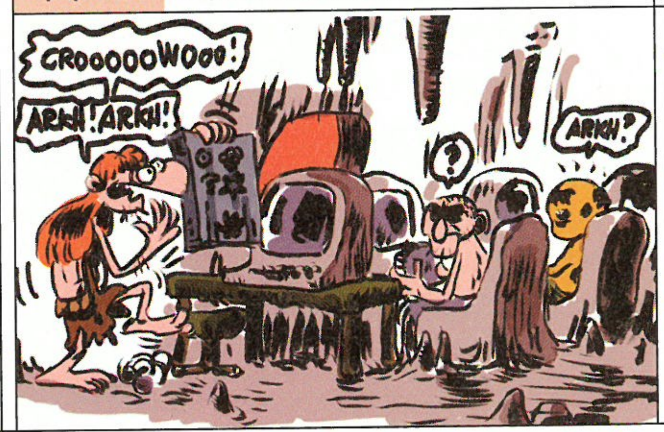
Si tu avais dû laisser la merveille qu'est Conker au fond de sa boîte, c'eut été dommage non ? Et puis, avant de t'y lancer corps et âme, comment savoir si le jeu est trop dur pour toi ?

J'aimerais que les gens qui créent des jeux se soucient que leur titre ne laisse pas un sentiment de frustration. 69 € dans un produit que l'on ne finira pas, je ressens un malaise.

La plupart des développeurs se soucient énormément de ce point précis. Pour les dizaines de personnes qui travaillent au développement d'un tel produit, il n'est pas non plus agréable de voir le joueur abandonner la partie, et ne pas découvrir la majorité de ce à quoi ils ont consacré souvent plus d'un ou deux ans de leur vie. Mais la variété des talents, à la manette comme n'importe où ailleurs, rend l'évaluation du niveau de difficulté requis extrêmement difficile. D'ailleurs, la tendance est à la facilité excessive : il suffit pour s'en convaincre de rejouer à quelques vieux jeux qu'on trouvait « normaux » à l'époque, comme Ghouls and Ghosts par exemple. Et je ne parle pas de ceux qu'on trouvait durs, comme un View Point sur Neo-Geo ! Aujourd'hui, les jeux sont souvent du pipi de chaton par rapport à ces années-là. En outre, Nintendo semble prêt à sacrifier jusqu'à la durée de vie de ses produits pour que les acheteurs les finissent... En ce qui me concerne, je trouve ça regrettable. C'est ce qu'on appelle un nivellement par le bas. C'est ce même principe qui aboutit à la dégénérescence de la masse plutôt qu'à son éducation. Cela dit, je comprends également ton sentiment. Mais pas d'inquiétude, si tu aimes Nintendo et les jeux de Miyamoto, tu auras toujours de quoi jouer et terminer, sans l'ombre d'une frustration.

Bonne continuation à tous.

Jean-Michel



EN VRAC : Guillaume, de Rennes : tes deux textes (SR2 et DMC) sont très bien écrits, mais sans doute un peu trop descriptifs pour des tests. Ça manque de critique, quoi ;-). Certaines phrases sont un peu alambiquées aussi, pour ne pas dire « capillotractées »...





Côté e-mail

LA LETTRE À LA CON PAS SI CON QUE ÇA DU MOIS

From : Mietusse • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Amertume

Salut à tous,
Ce message s'adresse à tous les gamers. Je viens de me rendre compte d'un truc : dans la vie, faut pas que jouer. J'ai 26 ans et je n'ai accompli qu'une seule chose dans ma vie : jouer. Ce que je veux dire, c'est qu'il faut jouer bien sûr, mais pas que ça ! Il faut vous cultiver, voyager. Moi par exemple, je vais aller voir la Chapelle Sixtine en Italie ! Ne devenez pas « TROP » dépendant de votre console. La vie passe beaucoup trop vite pour passer son temps à jouer uniquement. Le temps passe tellement vite... Il y a 10 ans, je jouais déjà aux jeux vidéo. Aujourd'hui, j'ai rien fait de plus. Je n'ai même pas voyagé (enfin très peu), même pas réussi à déclencher un conflit mondial :-), je n'ai même pas su garder une copine... Aujourd'hui, je laisse derrière moi ma console et toutes les années de bonheur qu'elle a su m'apporter, et je compte bien rattraper le temps perdu. Si je continue comme ça, dans 40 ans, tout ce que j'aurai à montrer, ce sera une succession de consoles et mon visage de con désabusé...

Je n'ai pas grand-chose à ajouter... Mais bon sang, entre deux voyages, c'est quand même classe de jouer ! Où est-ce que j'ai mis mon billet pour l'Italie, moi ?

CONTRE LE JEU EN LIGNE ?

From : **Sephiroth** ***• To : redacpad@club-internet.fr***
• Subject : **Vade retro, jeu en réseau !**

Cher Joypad,

Je lis votre magazine depuis trois ans avec toujours autant d'intérêt, continuez dans cette voie. Si je vous écris, c'est pour vous faire part de cette terrible menace que constitue le jeu en réseau sur nos chères consoles. Lorsque la Super Nintendo est sortie, les jeux vidéo s'étaient déjà étendus à travers le monde, et les éditeurs, intéressés par ce marché en pleine expansion, ont créé des jeux de plus en plus passionnants ; les capacités des consoles 16, 32, 64 et 128 bits permettaient de construire des scénarios aboutis, parfois même au-delà de nos espérances (dernier en date : Soul Reaver 2). Et c'est dans cet esprit que le joueur passionné se laissait engloutir par son envie de découvrir et de terminer son aventure de longue haleine.

La série des FF est le meilleur exemple. Pourriez-vous partager en ligne votre partie de FF6 ou 7 ? NON ! Et j'ai bien l'impression que Square s'apprête à nous pondre, avec son 11e opus, un mélange de PSO et de Diablo (je HAIS ces deux jeux). J'ai cette mauvaise impression que, dans cinq à dix ans, nous serons tous obligés de jouer en réseau pour retrouver un brin de plaisir vidéoludique. D'ailleurs, tous les éditeurs pensent que ça représente l'avenir et misent là-dessus. Mais qu'en pensent les joueurs ? En ont-ils envie ? Votre Télex page 67 du numéro 116 nous montre bien le contraire...

Le Télex en question fait référence à l'absence d'intérêt dont font preuve les Japonais à l'égard du jeu en ligne sur leur PS2. Mais il s'agit des Japonais... et il s'agit de la PS2. Ce sont deux points d'importance. Et il s'agit du début de l'année 2002...

Et vous, qu'en pensez-vous ?

Le jeu en ligne est une manne pour le développement de notre loisir. Un tout nouveau pan de possibilités et d'avenir. Mais il n'est pas ZE avenir of ze jeux vidéo. En tout cas, pas à lui seul... Ce sont deux expériences totalement différentes que de jouer sur Internet à un MMORPG ou en réseau contre d'autres joueurs sur un titre de course ou un FPS, et de découvrir une aventure ultra-scénarisée à la MGS2 en solo, peinard chez soi le soir. La seconde ne disparaîtra donc pas au profit de la première, rassure-toi, même s'il est certain qu'à mesure de sa progression et de son développement, le jeu en ligne prendra une place de plus en plus importante sur nos consoles.

En restant dans mon raisonnement, quelle console sera le moins la proie du terrible jeu en réseau ?

Une question qu'il nous est impossible de solutionner. Tout ce que je peux dire, c'est que je doute que ce soit la Xbox... et encore.

Merci d'avoir pris le temps de lire ce mail.

Côté e-mail

LE DÉSERT GAMECUBE, L'ABONDANCE XBOX

From : **Fab128** ***• To : redacpad@club-internet.fr***
• Subject : **Question Nintendo**

Salut Joypad,

Je vous écris juste pour dire que votre mag est génial, c'est tout !

Ciao...

Non je rigole ! En fait j'étais en train de me poser une question très pertinente qui mérite publication :

Voyons ça...

Sachant que les présentations de la GameCube et de la Xbox ont eu lieu au même moment, sachant que ces deux consoles sont sorties en même temps aux States et que la Xbox n'est même pas encore sortie au Japon, sachant que tous les développeurs reconnaissent les qualités de la GameCube, sachant que certains éditeurs sont à fond derrière Nintendo (Capcom) et que d'autres regrettent de ne pas l'être (Square)... pourquoi diable le line-up de sortie de la Xbox est 100 % plus intéressant que celui de la GameCube ?

100 % plus intéressant, ça fait beaucoup... Faut pas pousser non plus !

Moi qui hais Microsoft et qui suis toujours resté fidèle à Nintendo, voilà que j'ai plus envie de posséder une Xbox qu'une GameCube !

Ce sont en tout cas deux consoles qui ont pour le moins des optiques et des jeux très différents. Peut-être que tu as envie de changer du style Nintendo et de passer à autre chose ?

Et encore, si ce n'était qu'un « mauvais départ », mais force est de constater que les news Xbox affluent alors que la GameCube doit se contenter de quelques rares annonces dignes de la N64 il y a à peine 6 mois !

C'est vrai que la Xbox bouge énormément. Mais tous les jeux annoncés dessus ne sont pas intéressants, loin de là ! La quantité d'annonces ne peut pas constituer à elle seule un gage de qualité (Nintendo en a par ailleurs déjà fait la preuve). Quant à la GameCube, actuellement, nous sommes aussi frustrés que toi de ne pas voir grand-chose se pointer à l'horizon... Mais une fois encore, c'est du Nintendo tout craché. Laisser les consommateurs dans le flou à ce point ne les dérange pas. Espérons que les news finiront par affluer, car il est évident que cette situation finirait par leur porter un grave préjudice. En tout cas, vous êtes nombreux à flipper, et nous aussi.

Nintendo a-t-il décidé de suivre le même chemin que Sega (au niveau des consoles de salon) ?

En tout cas, si Mario apparaissait un jour sur PlayStation 2 et Xbox, ce serait de nouveau la guerre Sega-fans/Nintendo-fans au même niveau ! Mais pour répondre à ta question, non, je ne pense pas que Nintendo soit sur la même pente que celle qui a conduit Sega à devenir « simple » éditeur. Nintendo est une compagnie dont la fortune est colossale (probablement après Microsoft parmi les plus riches du business) et qui a plus d'un tour dans son sac.

Microsoft est-il plus malin ?

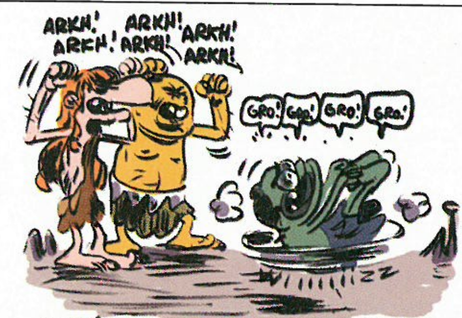
Non, mais une chose est sûre : ils sont plus agressifs, et c'est normal et heureux puisque ce sont les challengers qui ont à faire leurs preuves.

Vivons-nous dans un monde injuste et absurde ?

Injuste, oui ; absurde, pas tant que ça.

Salut ! Fab128

Côté e-mail





EN VRAC : Une bonne fois pour toutes : oui, nous avons testé Advance Wars GBA, mais il est passé en zapping faute de place ! C'est un excellent jeu, dont la note (7/10) reflète avant tout l'absence totale de différences avec la version originale.

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 - 59178 Lille Cedex 9

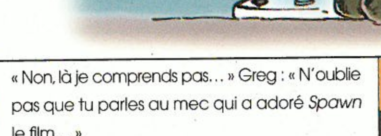
POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr
Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Joypad mode d'emploi

La tendance 2002 du Mode d'emploi risque résolument de passer du testeur dans le zéf à celle du pigiste gaffeur. Les intéressés pourront noter la transition dans les lignes ci-dessous...



MERCREDI 23 JANVIER

16 : 20

Lors du tournoi PES auquel Joypad participe bien entendu, Angel se fait éliminer au premier tour. Sport, Gollum vient le voir pour le réconforter… et chambrer notre chauve-souris nationale. Excité, Angel dit un truc fou : « Ouais, ok Gollum, si jamais tu gagnes le tournoi, j'arrête de fumer ! » Souhaitant offrir ce beau cadeau, Gollum se transcende, gagne, et dédie sa victoire à Angel pour son anniversaire. Bien entendu, Tronchо n'a que de la gueule et continue d'empester la rédac… Willow, Julo et Gollum ont juré de le massacrer !

JEUDI 31 JANVIER

21 : 34

Angel veut faire une bonne farce à Julo. Il prend donc un sac en papier, qu'il remplit de chips en polystyrène récupérées dans un carton. Julo voit venir le coup et n'y touche pas.

21 : 45

Un peu plus tard, RaHaN prend une petite poignée de chips en plastoc qu'il machouille sans rien capter. Angel glousse. RaHaN : « Quoi, qu'est-ce qui te fait rire ? » Angel : « Rien, t'es vraiment trop nase, tu bouffes du polystyrène ! » RaHaN s'énerve alors comme jamais : « Mais bordel de merde, t'es complètement malade, je peux en crever, c'est hautement cancérigène ce genre de machins ! » Malaise dans la salle rédac et silence de mort…

22 : 01

RaHaN revient des toilettes, les yeux tout rouges. Il s'assoit sans rien dire. L'ambiance est si tendue que Willow et Kendy s'esquivent, laissant Julo seul arbitrer le combat de vampires.

22 : 04

Angel à RaHaN : « Euh… tu t'es quand même pas fait vomir ? » RaHaN explose : « Bien sûr que si espèce de crétin, qu'est-ce que tu crois ?! » S'ensuivent des séries de phrases trop rapides et trop « limite » pour pouvoir être saisies et retranscrites ici.

SAMEDI 2 FÉVRIER

13 : 25

Julo arrive à la rédac, où il retrouve Géraldine (secrétaire de rédaction) et Mister Brown. Il demande à Mr Brown : « Il est là Traz ? » « Ouais, il est dans son bureau, mais il a eu un problème dans sa famille, il s'est enfermé, vaut mieux pas le faire chier… » Julo est bien emmerdé car il a besoin d'une console dans l'armoire.

13 : 40

Au bout d'un quart d'heure, il gratte doucement à la porte en parlant craintivement : « Traz ?… C'est Julo, ça va ? » Pas de réponse.

14 : 20

Julo téléphone à Traz, mais il tombe sur son répondeur. Il retape à la porte : « Bon c'est Julo, j'ai vraiment besoin que tu m'ouvres ! » Géraldine passant par là : « Mais qu'est-ce que tu fais, Traz est pas là aujourd'hui… » Le facétieux Mister Brown a encore frappé…

MARDI 5 FÉVRIER

17 : 49

Géraldine relit un texte de Julo et vient lui demander ce que signifie « complétion ». Julo : « Ben complétion, c'est quand tu termines un truc, je te jure ça existe, j'ai vu ça dans le dico. C'est un anglicisme mais ça existe, je te jure ! »

MERCREDI 6 FÉVRIER

12 : 20

Très fier, Kendy explique qu'il n'a pas tenu 50 minutes devant *Le Seigneur des Anneaux* tellement il a trouvé ça nul. Willow et Chris sont scandalisés. Kendy : « Pff, je vais vous faire un résumé du film : l'anneau, l'anneau, faites gaffe à l'anneau attention ! » Willow, désespéré : « Non, là je comprends pas… » Greg : « N'oublie pas que tu parles au mec qui a adoré *Spawn* le film… »

13 : 25

Toute la journée, Kendy décide de parler en elfe pour se foutre de la gueule de Liv Tyler, et accessoirement de Willow. Son grand jeu consiste à passer la tête au-dessus de sa télé et à chuchoter « Achkavashikavakiva ». Willow est à bout.

JEUDI 7 FÉVRIER

20 : 35

Angel traite Julo d'égoïste. Greg ne peut s'empêcher de chanter l'air d'une vieille pub de parfum « Égoïste ! ». Et Angel d'enchaîner : « Prends garde à mon gourou ! » Rire général. Géraldine le reprend sur « gourou/courroux ». Angel ne pige toujours pas. On comprend ensuite qu'il a toujours cru qu'on disait « Prends garde à mon gourou ».

21 : 15

Angel et RaHaN discutent à propos des femmes. Greg étant en bout de salle, les deux compères le questionnent à propos des Japonaises. Greg leur propose alors d'aller sur un forum de Japonais fans de la France. Tous trois hurlent de rire en découvrant les pseudos des intervenants : Citronpingu, Jolilapine, Saint-germain-chocolat, Mme_gamine, etc. Greg : « Finalement, c'est l'équivalent des Kyo, Akuma et autres Ryu des forums français, non ? »

21 : 18

Greg tombe sur un message d'une Japonaise qu'il s'empresse de traduire aux deux autres : « Bonjour, cela fait une semaine que je sors avec un Français, mais je ne sais pas si je dois faire l'amour avec lui. Avez-vous des conseils à me donner ? J'ai peur car j'ai entendu dire que le sexe des français (censuré)… Même avec de la bonne volonté, je n'y arriverai jamais… » Les trois testeurs ont mal au ventre à force de rire…

VENDREDI 8 FÉVRIER

14 : 45

Julo, Greg et Karine traînent à la cantine. Greg est pris d'un fou rire, il vient de voir l'intendant faire un coup de pied sauté derrière le buffet. Arrive alors le cuistot, qui, tout en se déhanchant, chante langoureusement à Karine *On va s'aimer* de Gilbert Montagné.

18 : 35

Greg et Julo discutent de FFXI. RaHaN entend la conversation et commence à leur donner une leçon de « MMORPG ». Julo : « Tu peux dire ce que tu veux, j'ai adoré Phantasy Star Online. » RaHaN : « Tu dis ça parce que t'as rien connu d'autre, même sur PC c'est chiant, y a rien d'autre à faire que d'augmenter ton perso. Moi je voudrais un jeu où tu pourrais avoir des défauts. Tiens, j'aimerais bien jouer un magicien aveugle ! » Julo : « T'es trop puissant RaHaN, tu vas jouer sur un écran noir, avec tes potes qui te guident sur tes baffles ! »

21 : 45

Le soir de son anniversaire, voulant faire une farce à ses sœurs, Gollum sonne à leur porte en cachant le judas. Entendant des petites voix affolées, il décide d'en rajouter et donne de grands coups de pied. Là, il entend ses « sœurs » s'enfermer à clé et paniquer. Pris d'un vieux doute, il mate mieux le nom : catastrophe, il s'est trompé d'étage, et est en train de terroriser ses voisines super mignonnes qu'il drague en vain depuis un an ! Le frisson de la honte absolu !!!

DIMANCHE 10 FÉVRIER

15 : 47

Séquence nostalgie. Trazom et Greg feuillettent un vieux *Joystick* de 1994. Traz tombe sur la page des astuces, intitulée « Jeux… crack ! » depuis 10 ans maintenant. Il s'écrie « Je… craque ! », puis marque un temps d'arrêt… « Put…, je viens de comprendre le jeu de mots ! Je te jure, j'avais jamais capté ! »

FAIS RENAITRE TON PORTABLE

ou celui de tes ami(e)s en leur envoyant des sonneries ou des logos grâce au

08 99 700 300* ET SUR LE 3617 MOBIFUN

SONNERIES
AU 08 99 700 300*



- tes les femmes de ta vie (Steinberg/Aberg/Roesnes) 6119865
- npson (D.Elfman) 6115040
- musique (B.Mann) 6119523
- s de moi (Clément/ Williams) 6112127
- rock my world (M.Jackson) 6109761
- de la paix (Zazie) 6119518
- sion impossible (Schiffrin / Davis) 6110088
- sunce Breakdown (Bouga) 6111046
- ldy DJ (JC Belval / D Leroy) 6123046
- Flic De Beverly Hills (Faltermeyer/Forsey) 6111023
- nds V.1 (Skloff) 6110008
- 2 Rue V.5 (M. Gore) 6120169
- remind me (Usher) 6120168
- n (Herman/D.Armstrong/Mathers) 6120011
- nily Affair (Elizondo/Young/Miller/Kambon/blige) 6110432
- Next Episode (Dr.Dre) 6120012
- l slim shady (Mathers/Bradford/Young) 6120008
- s california (Rasheem'kilo plug) 6113351
- collant Dim (L. SChifrin) 6133003
- 2 Rue V.4 (M. Gore) 6120020
- les (M. Snow) 6110023
- n slave 4 U (C. Hugo/P. William) 6113543
- a l'abeille (Suoboda/Cusano) 6115026
- (Travis) 6113353
- vent nous portera (Noir désir) 6110068
- el (Beck/J.Kra) 6120106
- gustas tu (M. Chao) 6112177
- ber (JJ. Goldman) 6113810
- fiction (Dale) 6111045
- raining men (Jabara / Shatter) 6113234
- question d'habitude (Elias) 6112175
- rêve encore (JJ. Goldman) 6112017
- valse d'Amélie (Y. Tiersen) 6111065
- ecteur gadget (S. levy, H. Saban) 6115023
- taine Flam (JJ. Debout/Huart) 6115018
- ter (Dido) 6113345
- peu de temps (O Lara H tucker) 6130028
- With Me (Amstrong/Statham/Gabriel) 6113097
- Famille Adams (M.Shaiman) 6111021
- se (Jacobs/Casey) 6111097
- ic (J. Horner) 6111172
- na Jones (J. Williams) 6111017
- peau Melon (L. Johnson) 6110032
- stbuster (Sheimer/Marinelli/Bancks) 6111155
- Parrain (Nino Rota) 6111015
- y (Sullivan III, Peterik) 6111060
- y Woman (Orbison) 6111047
- Panthère Rose (H. Mancini) 6111150
- ly (K. Nakita/T. Wanatabé) 6114520
- orak (Delanoe/Auriat) 6115022
- num (Silvesti) 6110055



REPONDEURS

Annonces compatibles sur tous les portables et tous les répondeurs

1. Appelle le **08.99.701.700***
2. Tape le code de l'annonce de ton choix.
3. Entre ton N° de téléphone ou celui d'un(e) ami(e).
4. Ecoute les instructions et l'annonce est installée sur ton répondeur

Imitations et Parodies

Votre mission si vous l'acceptez	6101115
Grazie ! d'avoir appelé le parrain	6101138
My name is James	6101168
Message d'horreur	6101120
Tarzan	6101108
Axel Foley "Ouais mec !"	6101117
La copine de Bruce	6101319
Chimi, lono, NFS	6101152
Mon portable est ailleurs	6101159
Téléportation monsieur Spok !	6101119
Saperlipopette	6101256
Allo..Ah, j'tarrête	6101243
Perdu, essaie encore	6101274
Petite annonce	6101281
Hein ! qu'ça t'énerve	6101301
Kaïra	6101305
Pas de blabla	6101311
La vérité	6101364
Elie "Msieur dame"	6101688
D. Boon "bière..."	6101684
Thierry et Jean Mimi	6101489
Commandant Sylvestre	6101491
Rateau Zizou	6101360
Joey "étoile"	6101540
Nicolas "séquence émotion"	6101523
Egoïste, égoïste	6101592
Dany Boon : une blague	6101685
J'ai 8 secondes pour vous dire	6101595
Petit mais costaud	6101618
Maousse boulot	6101585
J. Hallyday couché	6101469
Cantona: Autoritaire	6101470
Les deschiens	6101495
Bigard: Sa messagerie ...elle...	6101548

IMPORTANT : vide les messages en attente et ceux conservés. tu dois connaître le code d'accès de ta messagerie : pour Orange appelle le 888, SFR le 123 et Bouygues le 660

LOGOS AU 08 99 700 300*

6183606	BART 6172023	6151054	6159043	6151006	6151776
6161001	KISS 6113689	JE T'AIME ! 6111574	6110470	6151105	ME GUSTAS TU 6113788
Je suis pas GROS 6114673	Je t'aime 6159024	6159157	6151041	6183604	6159014

SURPRISES VOCALES

ENVOIE LES A TES AMI(E)S EN APPELANT LE 08 99 70 2000*

REMIXE EN MUSIQUE

L'AMOUR

Mon amour, ma merveille	6117563
Là où t'as pas idée	6117592
Je t'aime à l'infini	6117564
Je te kiffe à donf !	6117572
J'suis sur un nuage	6117591
J' préfère les mecs	6117706

LES BLAGUES

Argent diabolique	6117885
Grande bouche	6117789
Coluche: Le roi des c	6117954
Une blonde intelligente ?	6117799
Les femmes le matin	6117810
Bernadette	6117817

COMPATIBLE TOUT TELEPHONE



... T'AS VU CETTE LIGNE DE OUF !!! Y'A DES CENTAINES DE PORTABLES A GAGNER

SI T' APPELLES VITE LE 08 97 66 00 66

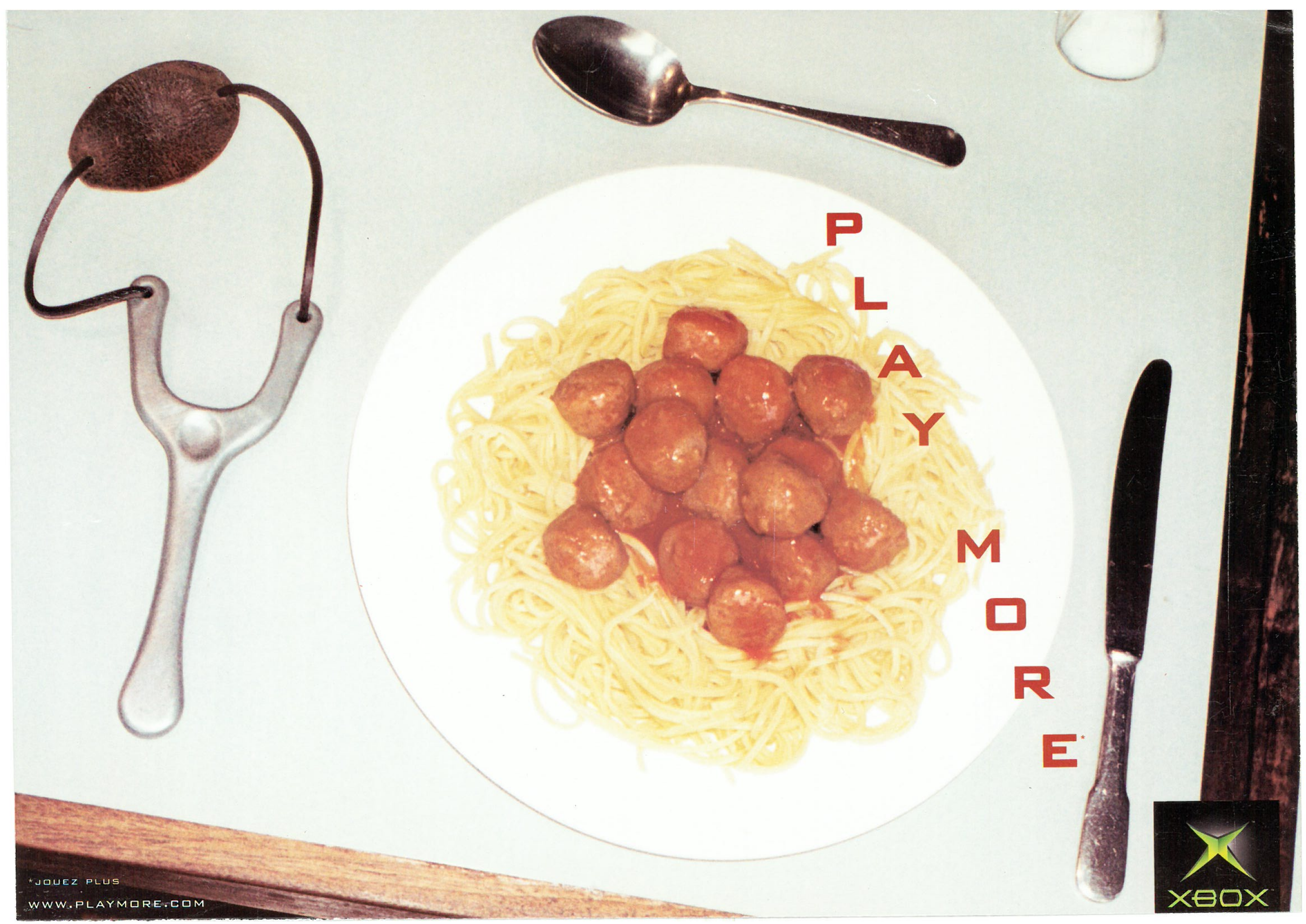
ET POURTANT, J' SUIS PAS L' PERE NOEL...



TU LAISSES TON N° DE PORTABLE ET TU RECOIS IMMEDIATEMENT UN MINI-MESSAGE GAGNANT OU PERDANT

0,56 EURO/APPEL

ries: compatibles par téléchargement: Alcatel one touch 311, one touch 511, Ericsson T20E EC, T29 S, T39 SM MC, T65, T66, T68, R 50 M MC, Nokia, Sagem, Motorola et Philips adaptés, téléphones compatibles par keypress: Sony Adaptés. Logos: Nokia adaptés, Siemens ME45 et S45. *1,35 EURO/APPEL + 0,34 EURO/MIN MC- RCS: Nanterre B391068343


PLAY MORE*
*JOUEZ PLUS
WWW.PLAYMORE.COM
XBOX